#230

AnimeLand

NOUVELLE FORMULE 1.0

CITY HUNTER NE CRAINT PERSONNE !

©TSUKASA HOJO/NSP, 2019 CITY HUNTER MOVIE COMMITTEE

Black Shadow

Un nouveau shônen d'heroic-fantasy magique !

20 ans de passion
PIKA EDITION

Tome 1 déjà disponible en librairie.
Tome 2 en mars 2020.

Partage ta passion du manga sur notre page @mangapika, notre compte @pikaedition et notre compte @pika_edition

Kokuei no Junk © TAKUYA NAKAO / Kodansha Ltd.

WWW.ANIMELAND.FR
Retrouvez toute l'actualité anime, manga et les chroniques d'AnimeLand sur notre site internet. Également disponible sur smartphone !

AnimeLand n° 230 • Avril - Juin 2020 • 12,50 €

Publication trimestrielle d'AM Media Network
SASU au capital de 100 000 €

SIRET 80900973100039

- **Siège social :** 38 Rue Notre-Dame de Nazareth 75003 Paris
- **Directeur de publication :** Cedric Littardi
- **Responsable éditorial :** Steve Naumann – Clan Egami Twitter @NaumannsLand
- **Responsable iconographie :** Marion Cochet-Grasset
- **Publicité :** publicite@am-media.fr
- **Community manager :** Camille Nogueira
- **Abonnements & anciens numéros :** abonnement@am-media.fr
- **Conception graphique :** Wilfrid Desachy, Audrey Odori
- **Logo :** Élise Godmuse
- **Mise en page :** Audrey Odori, Wilfrid Desachy
- **Corrections :** Sonia Jensen
- **Fabrication :** Céline Antoine
- **Ont collaboré à ce numéro :** Stéphanie Ah-Fa, Maxime Bender, Marichka Besse, Fantin Benedetti, Philippe Bunel, Pa Ming Chiu, Marion Cochet-Grasset, Bruno de la Cruz, Loria Elerian, Joan Lainé, Clément Le Duc, Laurent Lefebvre, Midori, Valentin Paquot et Sven Pollon.
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :
  AnimeLand
  38, rue Notre-Dame de Nazareth - 75003 Paris
  contact@animeland.com

Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2020 par leurs auteurs.

Couverture : ©TSUKASA HOJO/NSP, 2019 CITY HUNTER MOVIE COMMITTEE

Remerciements à AB Video, Abystyle, Amazon Prime, Annecy, AlltheAnime, AND, Akata, Ankama Editions, Bandai Namco, Black Box Editions, Casterman, chattochatto, Citia, Crunchyroll, Darkstar, Declourt/Tonkam, Doki Doki, Dybex, Eurozoom, Futuropolis, Games of Com, Glénat, IDP, IMHO, Isan Manga, izneo, Japan Expo, Jonetsu, Kana, KHV, Kazé Groupe, Ki-oon, Koch Media, Komikku Editions, Kurokawa, loibaoitecom, La Cachette, Le Forum des Images, Le Lézard Noir, Les voix d'étoiles, MAGIC, Mana Books, Meian, Michel Lafon, Minuit Douze, Monica Donati, naBan, NBC Universal, nobi nobi!, Omaké Books, Ototo, Panini, Paris Manga, Pika Edition, Polymanga, Robert Schlochoff, Shiba Editions, Shibuya, Soleil Manga, Taifu Comics, Toei Animation, Tsume, Vega, Wakanim, The Walt Disney Company, Warner, Wizard Communication, Ynnis Edition.

Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.

- **Remerciements tout particuliers à** Ilyes Rahmani
- **Première impression**
- **Achevé d'imprimer** en Italie par JJ Production en avril 2020
- **Diffusion** La Diff, Prestalis et Destination media.
- **Dépôt légal** à parution.

« Au revoir, et à bientôt ! »
Le rédacteur fou

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

À la guerre comme à la guerre...

C'est dans un climat d'incertitude totale que nous publions ce numéro...
Tout d'abord parce que nous sommes en pleine crise du COVID-19 et qu' à l'heure où ce numéro part chez l'imprimeur, nous ne savons ni quand il sera fabriqué, ni quand et où il sera distribué.
Ensuite parce que Presstalis, la coopérative de messagerie de presse qui a distribué *AnimeLand* depuis ses débuts professionnels, est dans un état critique. Non content de nous avoir fragilisés en retenant d'importants montants de règlements qui nous étaient dus ces précédentes années, on parle aujourd'hui d'un dépôt de bilan de nature hautement politique. S'il se concrétisait, il serait hautement improbable que nous soyons payés du présent numéro.
Autant dire que quand nous avons décidé il y a presqu'un an de travailler sur une refonte complète d'*AnimeLand* pour le mettre au goût du jour et de le rendre plus proche d'un livre ou d'un « mook », avec une distribution partagée plus équitablement entre les points de presse et les librairies, nous ne pensions pas le faire dans un climat qui se rapprochait autant de celui du post-apocalyptique *Hokuto no Ken* (*Ken le survivant*).
Nous estimons que cet *AnimeLand* que nous vous proposons aujourd'hui n'est pas encore à la hauteur de ce que nous imaginions, mais vous pouvez compter sur nous pour l'améliorer au cours des prochains numéros. N'hésitez pas à nous faire parvenir vos commentaires pour que nous les prenions en compte car que tant qu'il restera une goutte de sang coulant dans nos veines, nous continuerons à nous lever et à nous battre pour subsister et nous améliorer.

[Cedric Littardi, co-fondateur]

C'est dans des circonstances bien étranges que nous avons confectionné ce numéro, chacun chez soi, mais ensemble, avec la même passion, le même cosmos en chacun de nous et le même espoir. *AnimeLand* a toujours été la référence en matière d'*anime* et de manga en France. Contre vents et marrées, sa longévité est surtout due à vous, lecteurs, que vous nous souteniez depuis toujours ou que vous découvriez le titre aujourd'hui.
Pour préparer son entrée dans sa trentième année, le magazine fait peau neuve avec un format totalement différent. Désormais, *AnimeLand* sera considéré comme un mook : il garde son écriture journalistique et sa liberté de ton, et sera de plus en plus présent dans vos librairies. C'est l'occasion pour nous de vous proposer des dossiers complets comme nous l'avions toujours souhaité. Ce numéro célèbre ainsi *City Hunter*. Nous avons rencontré tous les acteurs de la série qui nous fait vibrer depuis maintenant 35 ans. Grâce à cette nouvelle formule, nous prenons également notre temps sur les interviews. Nos rencontres exceptionnelles avec Rumiko Takahashi et Yukito Kishiro méritaient bien qu'on leur consacre autant de pages.
Nous comptons donc sur vous pour continuer à nous soutenir, à vous abonner (c'est essentiel pour nous), à lire avec plaisir votre revue favorite et à le crier sur tous les toits (et réseaux).

[Steve Naumann, responsable éditorial]

SOMMAIRE

03 DOSSIER CITY HUNTER

4 CITY HUNTER LA SÉRIE TV
6 CITY HUNTER LES ÉPISODES ESSENTIELS
8 GOODBYE MY SWEETHEART
10 PRIVATE EYES
12 LES FILMS, OAV, DÉRIVÉS
16 INTERVIEW : KENJI KODAMA
21 INTERVIEW : AKIRA KAMIYA
24 INTERVIEW : VINCENT ROPION
30 LA MUSIQUE DE CITY HUNTER
32 INTERVIEW : MOMOKO SUZUKI
36 INTERVIEW : PHILIPPE LACHEAU
42 PORTRAIT : TSUKASA HÔJÔ
48 LE PERSONNAGE RYÔ SAEBA
52 FAMILY COMPO

56 INTERVIEWS

56 RUMIKO TAKAHASHI
69 YUKITO KISHIRO
74 HISASHI EGUCHI
80 MAKOTO AIZAWA
84 DI NIANMIAO
88 HIROKI GOTO
90 OLIVIER CUVELLIER

94 CHRONIQUES ANIME

94 EIZOUKEN
96 CULOTTÉES
97 KIPO ET L'ÂGE DES ANIMONSTRES
98 DOROHEDORO
99 IN/SPECTRE – ID INVADED
100 SOMALI – SMILE DOWN THE RUNWAY
101 TOILET BOUND – CRISIS JUNG
102 DRIFTING DRAGONS – BOFURI
103 DARWIN'S GAME – ORPHEN
104 HIVER 2020
105 PROCHAINEMENT

107 CHRONIQUES FILMS

107 TROLLS 2 - INTERVIEW : WALT DOHRN
110 EN AVANT
112 SCOOBY
113 PLANNING CINÉMA

114 CHRONIQUES MANGAS

114 CHAINSAW MAN
116 LOVECRAFT ET LE MANGA
118 PORTRAIT : KÔJI SEO
121 MANGATHÈQUE

130 CHRONIQUES GOODIES

130 LES NENDOROIDS
134 LA TOTALE CITY HUNTER
137 DRAGON BALL Z KAKAROT
138 SHOPPING

CITY HUNTER

Dossier XYZ

© Tsukasa Hojo/NSP - YTV - SUNRISE

La série TV

Après avoir produit les plus importantes séries de SF de la première moitié des années 1980, le studio Sunrise s'ouvre à différents genres. La série *City Hunter* en 1987 adapte le manga de Tsukasa Hojo et jouit d'une ambition visuelle hors normes qui deviendra l'un des plus grands classiques de la *japanime*.

[Par **Clément Le Duc**]

Réalisateur d'épisodes sur la deuxième série de *Cat's Eye* et *character designer* sur *Lupin III*, Kenji Kodama est en charge d'adapter les aventures de Ryô Saeba, avec Yasushi Hirano (OAV *Vampire Hunter D*) au scénario. Les deux artistes signent alors l'œuvre la plus importante de leur jeune carrière.

SERIAL BODYGUARD

La structure de cette version animée se focalise sur l'aspect sérialisé du manga, occultant le fil rouge de « l'Angel Dust » qui mène Ryô à affronter son père. Chaque épisode est autosuffisant, répondant à une structure commune : la protection d'une cliente. Cet excellent concept, exploitable à l'infini, permet d'adapter les chapitres dans le désordre et de créer de nombreuses histoires originales. L'*anime* tire ainsi son caractère exclusif et complémentaire au manga. De plus en plus fréquents au fil de la série, les doubles épisodes donnent davantage d'ampleur aux histoires, et d'implication émotionnelle aux spectateurs.
L'habile combinaison entre humour, action, drame, et une note d'érotisme, a un pouvoir addictif auprès d'un public qui ne s'en lasse pas. Il faut dire que Kodama

a parfaitement saisi la rythmique de Hôjô, ainsi que ses personnages. Il plonge les téléspectateurs dans le quotidien excentrique de notre duo de héros, où le comique de situation laisse souvent la place aux moments haletants dans lesquels Ryô prouve qu'il est un tireur d'élite hors pair. Son arme ? Le Colt Python 357 Magnum, et non son « *mokkori* », qui reste sagement rangé pour la version TV, même s'il est quelquefois mentionné.

UNE ÉQUIPE DE CHOC

L'excellent *chara design* de Sashiko Kamimura (animatrice sur *Cat's Eye* et *Gundam ZZ*) rend justice au style détaillé et mature de Hôjô, qui se voit simplifié à juste mesure pour pouvoir être animé. Encore aujourd'hui, la série est visuellement splendide ! Quel challenge cela devait représenter de faire se mouvoir de pareils dessins avec une telle constance technique ! Personnages réalistes, véhicules et armes à feu détaillés, décors fouillés, nombreux aplats d'ombres… Kodama place la barre très haut, surtout pour une production hebdomadaire. Akira Kamiya (Ken dans *Hokuto no Ken*) prête sa voix toute en nuances à Ryô Saeba, alternant intonations perverses et flegme japonais. Toutes les lumières de Shinjuku sont parfaitement alignées !

L'habile combinaison entre humour, action, drame, et une note d'érotisme, a un pouvoir addictif auprès d'un public qui ne s'en lasse pas.

Dès la troisième saison, la série perd de sa superbe, ne comptant plus que 26 épisodes (sur 63 pour la seconde), proposant des scènes d'action moins ambitieuses et une animation plus figée. Néanmoins, la série arrive à se démarquer grâce à son développement de personnages, à un look moderne et une photographie plus sobre. La quatrième saison, *City Hunter 91*, annonce encore une baisse de régime. Également composée de 26 épisodes, la production vit mal le départ de Kodama et Kamimura (partis travailler sur les films). Le spectacle reste néanmoins agréable, Hirano palliant les faiblesses techniques en proposant des scénarios très atypiques.

CITY LOVER

La série *City hunter* est un pur produit des années 1980, avec ce qu'il fallait d'épaulettes, de jeans serrés, de brushings, de néons fluos et de musiques pop. Aussi l'*anime* est-il une véritable immersion dans le Shinjuku de l'époque, avec sa gare immense et son quartier chaud, Kabukichô, reconnaissable grâce à sa grande porte rouge. Oui, ce polar urbain aussi cocasse que détonant est avant tout une véritable lettre d'amour à cet arrondissement si singulier de Tokyo. ◢

© Tsukasa Hojo/NSP - YTV - SUNRISE

Rien que pour vos yeux

La série est disponible sur ADN et chez Kazé.

Bien que *City Hunter* soit un *formula show* par excellence, la structure répétitive des scénarios des épisodes ne les aide pas vraiment à se démarquer les uns des autres. Pourtant, certains rivalisent d'originalité et d'autres sont essentiels pour le développement des protagonistes. Voici donc la sélection de la rédaction des épisodes indispensables.

[Par **Clément Le Duc**]

Les épisodes essentiels

ÉPISODES 01 À 08

Les huit premiers épisodes de *City Hunter* permettent d'introduire les personnages principaux et de définir leur personnalité. Dans ces histoires, plus sombres et violentes, Ryô Saeba est plus expéditif, assumant pleinement son métier de nettoyeur, trait qui s'estompe par la suite pour laisser place au métier plus consensuel de garde du corps. On y découvre surtout la fin tragique de Hideyuki Makimura, son partenaire assassiné par le cartel, et l'arrivée de sa sœur Kaori. Quelques différences par rapport au manga sont à noter. Hôjô parlait plus clairement de la drogue et du syndicat du crime qui a un lien avec le passé de Ryô. À noter également une incohérence dans l'épisode 2 : Ryô sauve une scientifique à bord d'un avion alors qu'il est aviophobe (ce que nous saurons plus tard dans le manga).

ÉPISODES 50-51

Kaori fait un cauchemar dans lequel Ryô est abattu. Pendant ce temps, Umibôzu est, semble-t-il, assassiné par la mafia Rhodos qui tente d'étendre sa position au Japon. Leur prochaine cible est Ryô qui doit survivre à trois tueurs aux méthodes bien différentes.

ÉPISODES 82-83

Ryô doit protéger une princesse qui est en passe de signer un accord de paix. Pour accomplir cette mission, son vieux partenaire, Robert Harrisson, lui propose son aide. Mais ce professionnel, qui partage le même goût immodéré pour les femmes, a d'autres desseins... Il est fort probable que Harrison ait inspiré Hôjô pour le personnage (important) de Mick Angel dans le manga.

ÉPISODES 90-91

Ryô échappe à des tentatives d'assassinat. Il s'agit en réalité d'un pari entre Umibôzu et son ancienne équipière Miki. Si elle réussit à abattre Ryô, Umibôzu acceptera de l'épouser.

© Tsukasa Hojo/NSP - YTV - SUNRISE

ÉPISODES 100-101

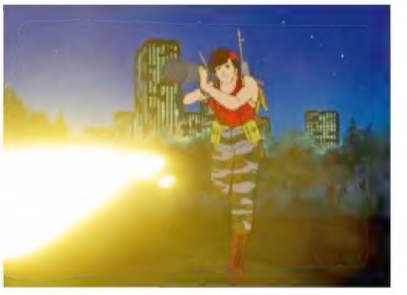
Ryô et Kaori se disputent une nouvelle fois, et celle-ci s'enfuit. Pendant ce temps, un groupe terroriste, avec à sa tête une certaine Sarah, menace Tokyo avec une bombe nucléaire. Un des meilleurs épisodes de la série où Ryô avoue clairement ses sentiments à Kaori et l'embrasse enfin.

ÉPISODES 103-104

Saeko confie une mission particulière à Ryô : protéger Sayuri, une jeune journaliste qui se révèle être la véritable sœur de Kaori. Ryô confie la protection de Sayuri à sa partenaire sans lui révéler son lien de parenté, sachant que le désir de Sayuri est d'arracher Kaori à cette vie de violence.

ÉPISODES 112 À 114

Ryô se retrouve nez à nez avec son ancienne assistante Bloody Mary. Kaori est choquée en apprenant certains éléments tragiques du passé de Ryô. Mais que cache en réalité le retour de Mary ?



ÉPISODES 135-136

Sonia, la fille de l'ex-partenaire de Ryô aux États-Unis, souhaite venger la mort de son père tué par Ryô. Elle engage Umibôzu pour remplir cette mission. Notre bourrin phobique des chats accepte car c'est sans doute la dernière fois qu'il peut affronter en duel Ryô avant de perdre la vue. Un scénario directement tiré du manga.

ÉPISODE 137

Kaori est relookée par une amie, ce qui la rend méconnaissable. Ryô accepte un rendez-vous avec une Kaori incognito, transformée en Cendrillon d'un soir.

À l'instar de la série *Cat's Eye*, l'*anime City Hunter* se termine sans véritable fin (c'est aussi la spécialité de Hôjô). Mais ce qui est encore plus frustrant pour les fans, c'est l'absence d'adaptation de la meilleure partie du manga avec Shin Kaibara, le père adoptif de Ryô, responsable, avec son organisation, de la mort de Makimura. Ces deux personnages géniaux auraient pu conclure à merveille la série dans un fabuleux double épisode ! Malheureusement, même les films ne s'aventureront pas sur ce terrain. ◢

TV Special 2

Goodbye my sweetheart

S'il y avait un seul film *City Hunter* que vous devriez voir, ce serait celui-là ! Certains disent même que *Goodbye my sweetheart* est le meilleur *anime* de la saga ! Réalisé après le succès de *Services secrets*, ce téléfilm se démarque en emmenant le spectateur dans une intrigue terroriste aussi haletante que délirante !

[Par **Philippe Bunel**]

Alors qu'un grand criminel, le Professeur, échappe à la police, Ryô est engagé par une jeune vedette qui souhaite retrouver son frère disparu quand elle était adolescente. Très vite, Ryô et Kaori comprennent que le Professeur n'est autre que celui qu'ils recherchent.

FIDÈLE ÉMANCIPATION

Contrairement à Kenji Kodama, le réalisateur Kazuo Yamazaki (*Lamu, Please Save My Heart, Five Star Stories*) s'éloigne du style télévisuel pour emprunter un langage cinématographique, bien plus adapté au format long. Pourtant, le scénario est signé Yûichi Higurashi, un fidèle collaborateur de Kodama. Le film est évidemment jalonné des poncifs bien connus de la licence, comme la jolie cliente aux sombres secrets, l'humour pervers, le duel entre Ryô et un tueur ou encore les massues portatives de 400 tonnes. Cependant, tous ces

automatismes sont inclus dans une trame narrative plus complexe que de coutume. Ici, la ville de Shinjuku est prise en otage par un ancien militaire de la légion étrangère ! Ainsi l'humour potache vient-il côtoyer la menace terroriste, sans pour autant désamorcer les moments de forte tension. La longue séquence du train, par exemple, qui fait fortement référence à *Speed*, s'offre des blagues hilarantes alors que l'engin automatisé peut exploser d'une minute à l'autre. Grâce à l'importance des enjeux et aux personnages charismatiques, Yamazaki trouve un juste milieu pour garder le spectateur captivé de bout en bout.

HUNTED CITY

En mettant à mal le personnage principal de *City Hunter*, Shinjuku (et surtout Kabukichô), le scénario met en exergue l'âme de ce quartier si essentiel pour Tsukasa Hôjô. En marge de la société, les habitants (prostituées,

© Tsukasa Hojo/NSP · YTV · SUNRISE

vendeurs de films pornos, mafieux) sont prêts à tout pour préserver leur refuge alors que les huiles sont détachées du peuple, au point d'accepter quelques dommages collatéraux.
Goodbye my sweetheart réussit l'essentiel : l'antagoniste ! Personnage tourmenté (et souvent contradictoire) porté par une grande mélancolie, le Professeur est un homme très intelligent qui a également des capacités physiques poussées. En plus de s'entourer des meilleurs criminels servant son dessein, il développe un plan horrible qui l'amène à être l'un des pires criminels de la saga. En résulte une grande violence qui contraste avec les blagues salaces d'un Ryô décomplexé.

L'AMBITION VISUELLE

La merveilleuse *chara designer* Sachiko Kamimura propose des dessins d'une grande finesse ! Le directeur d'animation Keiichi Satô vient alors la seconder, avec des traits plus adultes. Heureusement pour ce film, Satô n'impose pas ses têtes allongées comme il le fera avec *Live on stage*. Si les budgets TV limitent grandement l'animation, le film a une tenue technique très correcte et s'impose même des plans compliqués, comme le combat final à mains nues. Par ailleurs, la scène de l'affrontement avec les revolvers au sol en amorce est d'une grande beauté. Enfin, l'*anime* embrasse la colorisation numérique, permettant des aplats pastel très purs, le tout étant magnifié par une photographie aux teintes chaudes. Ce grand film est à ranger aux côtés d'adaptations ambitieuses telles que les films *Patlabor 2*, *You're Under Arrest* ou *Cowboy Bebop: Knockin' on heaven's door*. ◢

De la bombe, bébé !

Private Eyes

Magnum de Proust

Nous avions quitté les aventures animées de Ryô Saeba en 1999 (si on met de côté *Angel Heart*). Quelle joie de le retrouver vingt ans plus tard, même si finalement on a l'impression que le temps s'est figé. Non, rien n'a changé, ou presque…

[Par **Clément Le Duc**]

Une Mini-Cooper familière file dans la nuit. Poursuivie par des malfrats, Kaori est devenue une partenaire aguerrie. Mitrailles et roquette dans la ville, Ryô sauve la situation et la population tokyoïte dans les rues de la capitale de façon remarquée. Les temps ont changé, le tableau de la gare de Shinjuku sur lequel on pouvait faire appel à City Hunter n'est plus, remplacé par sa version virtuelle. Ai Shindo (Iris Woods en VF) est menacée par des mercenaires mais elle est sauvée par Ryô qui a reçu son message XYZ. Elle a fait appel à lui car elle se sent menacée depuis la mort de son père qui détenait des secrets militaires. Elle travaille aussi pour une entreprise aux multiples activités avec à sa tête Shinji Mikuni (Christopher King en VF), un ami d'enfance de Kaori et qui semble avoir un faible pour elle.

JE N'AI PAS CHANGÉ

On retrouve au doublage les comédiens fétiches Akira Kamiya (Ryô Saeba) et Kazue Ikura (Kaori Makimura) qui n'ont rien perdu de leur panache. Un soin particulier a été apporté en VF avec la réunion des comédiens Vincent Ropion (Nicky) et Danièle Douet (Laura), autorisés à utiliser les noms adaptés comme à l'époque du *Club Dorothée*. La VF réserve d'autres surprises comme le recrutement dans le rôle de Christopher King de Philippe Lacheau qui sortait au même moment en France son film *Nicky Larson et le Parfum de Cupidon*. Le casting français de *Cat's Eye* est également réuni, les trois voleuses faisant un caméo dans le long métrage. Que de cadeaux !

Kenji Kodama reprend les rênes de *City Hunter* avec la formule qui a fait le succès de la série : tous les personnages mythiques de Hôjô (Saeko, Umibôzu, Miki), une histoire mêlant humour et action. La structure scénaristique est la même que dans les épisodes TV. Tout est du coup cousu de fil blanc (l'identité de l'ennemi), Kaori est courtisée par l'antagoniste, Umibôzu est un ressort comique ; seules les technologies du XIXe siècle nous rappellent que nous ne sommes plus dans la série de l'époque.

ENTRETENIR SES ARMES

La production du film réunit Kumiko Takahashi (*Card Captor Sakura*, *Ouran High School Host Club*) et Yoshihito Hishinuma (*Inu Yasha*, *Yakitate !! Japan*) au *character design*, le tout avec de belles couleurs et une animation fluide, du moins pendant la première partie du film. Au fur et à mesure, les dessins se font un peu plus maladroits et on sent comme un rush dans l'histoire. Même l'arrivée des *Cat's Eye* s'en trouve un peu gâchée. Musicalement, Taku Iwasaki (*Read or Die*, *Kenshin Tsuioku-hen*) est dans le ton mais ne dégage pas de thème marquant comme Tatsumi Yano savait le faire. Tout au long du film, on peut écouter fort heureusement une compilation sympathique des chansons de la série. Au début, très finement utilisées, elles sont placées à la fin sans réelle coordination avec les scènes d'action, ce qui est perturbant. Le plaisir des retrouvailles est présent. L'histoire s'avère peu originale mais elle possède quelques fulgurances comme celle de replacer notre héros dans notre monde contemporain (portable, intelligence artificielle…), ce qui permet de renouveler les gags, comme s'il nous avait suivis avec l'âge. Mention spéciale pour les génériques ; celui d'ouverture est plutôt surprenant avec sa musique un peu funky, et à la fin, on retrouve le thème roi : *Get Wild* de TM Network, qui illustre une animation originale d'épisodes marquants des séries TV.

Shinjuku Private Eyes reste un bon spectacle à visionner et qui a rapporté près de 12 millions de dollars au Japon, preuve de la popularité encore présente de *City Hunter*. Avec les 35 ans du manga en 2020, on espère retrouver d'autres aventures dans les années à venir. ◢

Le film est disponible sur ADN et chez Kazé.

©TSUKASA HOJO/NSP, 2019 CITY HUNTER MOVIE COMMITTEE

CITY HUNTER
NICKY LARSON
PRIVATE EYES
©TSUKASA HOJO/NSP 2019 CITY HUNTER MOVIE COMMITTEE

À la dérive

XYZ et plus si affinités

Avec un concept aussi fort que celui de *City Hunter*, la licence a fortement inspiré, au point de s'étendre sur différents médias, que ce soit via des films télévisuels et cinéma (animation et *live)* ou des incursions vidéoludiques. Entre versions alternatives, libres adaptations et continuités de la série, que valent ces productions dérivées du manga ?

[Par **Pa Ming Chiu** et **Philippe Bunel**]

CITY HUNTER (WONG JING - 1993)

Plus connue comme « le *Niki Larson* avec Jackie Chan », cette comédie d'action hongkongaise est surtout restée dans les mémoires pour sa scène qui parodie *Street Fighters II* avec un Jackie en Chun-Li… ! Écrit et réalisé par Wong Jing (dont on retiendra plus le nom pour le premier *God of Gamblers*), ce film n'a avec *City Hunter* qu'un rapport ténu. Niki est ici un détective qui enquête sur un paquebot de croisière pour retrouver une fille qui a fugué. Il s'occupe également de la jeune Sonia, la nièce d'un ami assassiné il y a quelques années. À part ça, notre Niki est séducteur, mais pas trop, et préfère mettre des coups de pieds qu'utiliser une arme à feu. À défaut d'être une bonne adaptation de l'œuvre de Hôjô ou un bon film tout court, ce *City Hunter* reste un *kung fu movie* regardable pour la prestation de sa star.

CITY HUNTER (JIN HYUK - 2011)

Si le pilote de ce *drama* coréen s'en sort plutôt pas mal dans son optique de proposer une version modernisée de *City Hunter*, les épisodes suivants ne font que prendre de plus en plus de distance avec l'œuvre originelle. Ainsi, notre City Hunter est-il ici un jeune justicier masqué qui piège et fait arrêter des politiciens corrompus (le héros préfère là aussi mettre des mandales plutôt qu'utiliser un pistolet) avant que son père, bien plus revanchard, ne parvienne à les assassiner. Pour cela, il doit malheureusement sacrifier sa vie amoureuse. Techniquement, la narration et les enjeux sont trop dilués pour être palpitants et la réalisation est *cheap* au possible. Force est de constater que l'intérêt du show repose essentiellement sur le charme de son couple contrarié, incarné par le beau Lee Min-ho et la jolie Park Min Young.

MISTER MUMBLE (MICHEAL CHOW, JUN-MAN YUEN, 1996)

Pendant longtemps, les fans devaient se réfugier dans cette adaptation hongkongaise non officielle pour voir leurs héros en *live*. Bien plus fidèle au manga que le film avec Jackie Chan, ce long métrage est une sympathique comédie policière dotée d'une mise en scène joliment stylisée pour un budget serré. Bien sûr, il faut passer outre ses acteurs en roue libre et quelques aberrations, comme le fait que Mumble utilise un trop gros calibre pour lui... C'est le genre de film qui aurait pu donner des envies d'adaptation à John Woo avec Chow Yun-Fat en Ryô et Anita Mui en Kaori... mais non. Quoique, l'excellente Anita Mui était un personnage principal dans *Saviour of the Soul* (1991) de Corey Yuen, un film de *fantasy* qui s'inspirait des personnages de *City Hunter*.

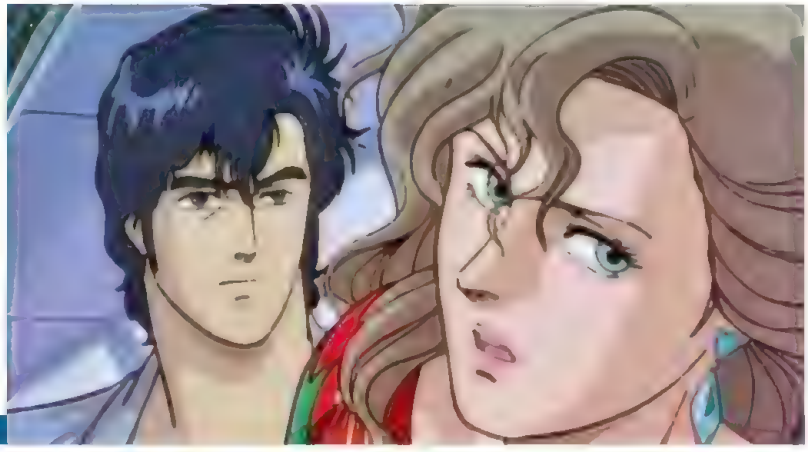
CITY HUNTER : AMOUR, DESTIN ET UN MAGNUM 357 (KENJI KODAMA, 1989)

Fort du succès de la série et sous l'impulsion du réalisateur Kenji Kodama, *City Hunter* est exploité au cinéma. Grâce au format long qui permet une intrigue plus poussée, Ryô se retrouve au centre d'un complot politique et d'une relation père/fille torturée. Le film s'inscrit parfaitement dans la continuité graphique de la seconde série (Kodama le réalise avec son équipe), tout en adoptant une animation plus fluide et des dessins plus détaillés. Cependant, pour un film cinéma, l'effort technique est bien mince. Quant à l'histoire, elle reprend confortablement tous les ingrédients qui font la recette de ce formidable *formula show*. L'originalité n'est pas au rendez-vous, mais ce « long épisode » se regarde avec grand plaisir, en particulier pour sa musique, superbe.

Nicky Larson, City Hunter : Amour, destin et un Magnum 357 © 1989 HOJO Tsukasa / Sunrise
D.R

CITY HUNTER BAY CITY WAR (KENJI KODAMA, 1990)

Dans ce moyen métrage cinéma, Ryô et Omibôzu s'attaquent à une armée à la tête d'une prise d'otage au sein du Bay City, un énorme complexe moderne avec parc à thème et gratte-ciel géant. Et comme Miki et Kaori font partie des captifs, les deux rivaux n'y vont pas avec le dos de la cuillère ! Yasushi Hirano, le scénariste historique de la saga, s'éclate en prenant Ryô Saeba pour John Mc Lane, et ainsi sortir des sentiers archi-battus de la licence. Aussi, ce défouloir jouit-il d'une jolie mise en scène.



CITY HUNTER : COMPLOT POUR UN MILLION DE DOLLARS (KENJI KODAMA, 1990)

Pour ce troisième film cinéma, Ryô est confronté au milieu de l'espionnage international. L'histoire ne brille pas par son originalité et le traitement des personnages est très décevant. En revanche, les designs sont excellents (ils seront repris pour *City Hunter '91*) et l'animation est très honorable. À la mise en scène, nous retrouvons les automatismes télévisuels de Kodama, mais certaines scènes d'action arrivent à sortir de ce lot plutôt dispensable. La plupart des doubles épisodes de la série sont bien plus divertissants.

CITY HUNTER : SERVICE SECRET (KENJI KODAMA, 1995)

Pour ce premier téléfilm *City Hunter*, Kodama se pavane dans sa zone de confort en réalisant un long métrage très sympathique, mais sans risque, comme l'était *Amour, Destin et un Magnum 357*. Auprès du public, la formule marche toujours autant car *Service Secret* remporte un beau succès qui permettra la réalisation de téléfilms plus ambitieux : *Goodbye my sweetheart* et *La Mort de City Hunter*. Il faut dire que le film reprend tous les ingrédients qui caractérisent la série *City Hunter*, en plus d'être généreux en humour.

© Tsukasa Hojo/NSP - YTV - SUNRISE
Nicky Larson, City Hunter Bay City Wars © 1990 HOJO Tsukasa / Sunrise
Nicky Larson, City Hunter . Complot pour un million de dollars © 1990 HOJO Tsukasa / Sunrise
Nicky Larson, City Hunter Services secrets © 1995 HOJO Tsukasa / Sunrise

CITY HUNTER : LA MORT DE CITY HUNTER (MASAHORU OKUWAKI, 1999)

Dans ce troisième téléfilm ambitieux, Ryô affronte un magnat des médias qui tente de le faire passer pour un criminel pervers. Le réalisateur Masahoru Okuwaki (films *Lupin III* et *Dirty Pair*, *City Hunter 3*) ne se limite pas au « long épisode » tant les dessins et l'histoire (en lien direct avec le passé de commando de Ryô) sont atypiques. Ainsi Ryô doit-il affronter un ennemi intime qui le pousse dans ses derniers retranchements, surtout qu'une idylle du passé refait surface. Le film a une bonne morale à propos de la manipulation des images, en plus d'être une bonne occasion pour intégrer (maladroitement) la culture du numérique à l'univers de *City Hunter*. S'il est facile de fermer les yeux sur le scénario poussif, ça l'est beaucoup moins pour le *chara design* et ses visages allongés au nez sans fin !

LES JEUX VIDÉO

[illegible] réussi à faire une [illegible] de *City Hunter*, alors qu'il ne manque pas de potentiel en la matière. [illegible] *visual* [illegible] oubli [illegible]

Kenji KODAMA

Kenji Kodama a officié sur de nombreuses séries à succès avec les studios Tôkyô Movie Shinsha (TMS) et Sunrise. On lui doit notamment les réalisations de la deuxième série de *Cat's Eye* et bien évidemment *City Hunter*. Nous l'avons rencontré lors de son dernier passage en France. Il est revenu sur sa carrière déjà bien remplie.

[Propos recueillis par **Clément Le Duc**]

Photo : Clément Le Duc

OCTOBRE
2019
8e EDITION
SCI-
OUTUBERS & WEB
AZIATOMIK
LE ROI DES R

Du temps où vous travailliez à Tôkyô Movie Shinsha, qu'avez-vous appris avec le réalisateur Osamu Dezaki ?
J'ai travaillé sur *Cobra*, *Ashita no Joe* 2 et, à l'époque, j'étais encore débutant. Et de ce que j'ai pu apprendre de Dezaki-san, c'est la construction du tempo : comment régler celui-ci, relier les scènes entre elles, les liaisons... C'était une chance d'être à ses côtés, sans que Dezaki-san soit un réel mentor pour moi.

Quels autres animateurs vous ont inspiré ?
En premier lieu, je tiens à témoigner mon admiration à tous ceux qui dessinent incroyablement bien. Je les adore tous ! Ensuite, à mes débuts, je cherchais d'abord quel type de mise en scène je souhaitais faire. Ainsi, regardais-je beaucoup de storyboards que dessinaient les autres. Et chez TMS, nous avions *Lupin III : Le secret de Mamo* qui était en cours de production avec le réalisateur Sôji Yoshikawa. À la vue de son storyboard, j'ai eu une révélation : « *C'est ce type de mise en scène que je veux réaliser ! C'est vraiment ce que je désire faire !* » Et donc j'ai lu et relu de nombreux storyboards et j'ai travaillé pour obtenir la mise en scène à laquelle j'aspirais.

Vous avez dirigé des adaptations de romans occidentaux (sur *Un chien des Flandres*, *Watashi to Watashi : Futari no Lotte*) comme Osamu Dezaki avec *Rémi sans famille*. Est-ce que le travail est différent ?
En effet, j'ai travaillé sur des adaptations de romans dont celui de *Futari no Lotte* (NDLR : *Deux pour une* de l'Allemand Erich Kästner). C'était très agréable de travailler dessus car il a fallu faire des repérages en Autriche et en Allemagne. Donc, oui c'est un bon souvenir *(rires)*. La grande différence sur ces projets, ce n'est pas l'origine étrangère de l'histoire, c'est le sponsor. Le financeur souhaite travailler en direction des enfants. Dans cet esprit, je m'évertue à ne pas retranscrire tel quel tout élément pouvant se révéler violent, perturbant ou choquant. C'est la seule difficulté.

En parlant de l'Europe, vous avez collaboré avec les Italiens sur *Reporter Blues*. Aviez-vous pu visiter la France à cette occasion ?
Marco (NDLR : on doit à Marco et Gi Pagot la production de *Sherlock Holmes* et *Montana Jones*) est venu me voir pour réaliser ce projet, en réalisant d'abord un pilote. Nous avions beau discuter beaucoup, nous n'arrivions pas à nous comprendre, notamment sur certains plans, pour la simple et bonne raison que je n'étais jamais allé en France. Et parfois, je n'arrivais pas à saisir certaines choses qu'il me racontait et la manière dont devait se passer l'histoire. Il y a dix ans, lorsque je suis venu pour la première fois en France, à l'occasion d'un salon, j'ai pu visiter le Sacré-Cœur et descendre les marches de Montmartre. C'est là que j'ai compris qu'il s'agissait de ces fameuses marches auxquelles Marco faisait allusion, en insistant sur une descente en voiture sur des escaliers. Et là, je me suis dit : « *Mais, ce n'était tout simplement pas possible !* » *(rires)* Mais au bout du compte, c'était vraiment amusant et une raison supplémentaire de vouloir venir en France. Et c'est là que j'ai pu voir les nombreuses surprises que m'avait réservées Paris.

© Tsukasa Hojo/NSP · YTV · SUNRISE

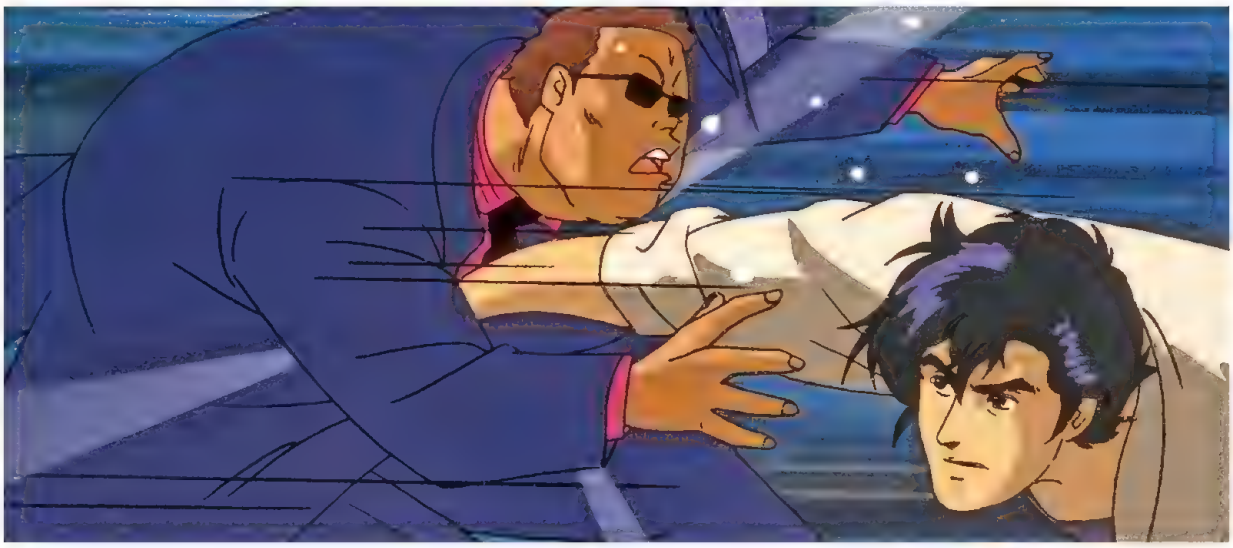
Vous rendez-vous compte que vous avez posé les bases de la série TV et des films de *Détective Conan*, en proposant des codes toujours utilisés 20 ans après ?
Il faut alors se dire que, même si quelqu'un reprend mon flambeau, il continuera à garder ma patte sur les projets autour de Conan *(rires)*. Plus important, lorsque j'ai posé les bases de la série TV, je suis parti du principe que si la mère de famille n'est pas contente de ce qu'elle voit dans le programme pour ses chers enfants, elle changera de chaîne. Comme c'est la mère qui détient le pouvoir sur la télécommande, il fallait faire une série qui puisse la séduire avant de plaire à l'enfant. Et c'est sur cet axe de travail que j'ai constitué les bases de *Conan* qui est pourtant un polar où les gens meurent. C'est la problématique que j'avais en transposant le manga.

C'est intéressant, on retrouve ce travail d'adaptation sur une autre grande série à laquelle vous avez participé : *City Hunter*. Le manga possède un ton plutôt adulte et viril. Le fameux *mokkori* par exemple se manifeste différemment dans l'*anime*. C'est ce genre de travail dont il s'agit aussi ? À savoir, l'ouverture vers un plus large public, et féminin, qui a été une base importante du succès de la série.
Oui, tout à fait ! Nous avions ce désir de nous ouvrir à un public féminin. Et la base de ce que j'avais travaillé pour l'adaptation de *City Hunter* m'a clairement inspiré pour la réalisation de *Détective Conan*. Tout ce qui était un peu trop violent où femmes et enfants pouvaient être victimes, ou encore les moments avec une puissance émotionnelle trop importante. Ce sont des aspects

que j'ai épurés au maximum afin d'ouvrir la série à un public plus grand sans pour autant réduire la puissance d'un scenario ou augmenter les pages de celui-ci en effectuant des détours. Et le public féminin a été très sensible au fait qu'on fasse attention à lui.

Sunrise était spécialisé dans la SF. Comment s'est développé le projet de *City Hunter* à l'époque ?
Il faut savoir qu'à la base, l'adaptation devait être réalisée par le studio TMS, mais le projet a été déplacé chez Sunrise. Et les producteurs de la chaîne de télé (NDLR : YTV) étaient dans l'embarras. Alors ils se sont dit qu'on devait faire appel à moi en me laissant carte blanche *(rires)*. Et comme aucun des studios ne souhaitait perturber la production ou le travail des équipes, ils ont fait reposer toute la cohésion du projet sur moi. Et en plus je pouvais faire ce que je désirais, c'était donc génial *(rires)*.

À chaque fin d'épisode de *City Hunter*, nous nous retrouvons avec des phrases d'une grande éloquence souvent de la part de Ryô Saeba. Comment cette idée vous est-elle venue ? Et y en a-t-il parmi elles une que vous préférez ?
Je voulais qu'on comprenne que Ryô était un personnage d'une très grande classe et finir avec ce genre de



phrases chocs me semblait logique. Ma phrase préférée du *last cut* provient de l'épisode « *Adieu l'ami* ». Dans ce fameux épisode, Ryô se retrouve en duel face à l'un de ses meilleurs amis Robert Harrison. Ryô doit protéger une princesse, et son ami, lui, a accepté un contrat pour l'assassiner. C'est un épisode fort émotionnellement où Ryô finit par tuer son ami. Je ne voulais pas que l'épisode finisse sur une note trop triste, et ma phrase préférée est prononcée par la princesse : « *Mes blessures guériront avec le temps, mais il en va autrement de la profonde blessure que Monsieur Saeba porte en son cœur…* » Il était important d'avoir cette touche finale dans laquelle il y avait ce moment très dur, mais qu'on voie malgré tout Ryô comme quelqu'un de profond et fort intérieurement.

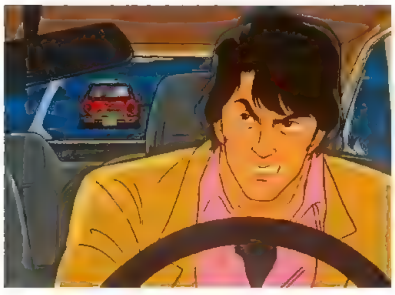
Je me suis retrouvé finalement avec une équipe de jeunes personnes qui avaient regardé City Hunter quand ils étaient enfants, dont des Français !

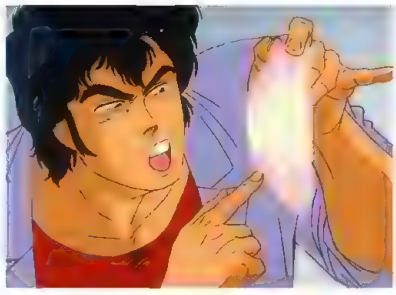
Vous avez réalisé, en 2019, *City Hunter Private Eyes*. Qu'est-ce qui a fondamentalement changé dans votre travail entre les années 1980/90 et aujourd'hui ?
La grosse différence, c'est le staff *(rires)* ! Une partie du staff original a pris sa retraite et l'autre devait la prendre. Malgré les efforts de la production pour le réunir, je me suis retrouvé finalement avec une équipe de jeunes personnes qui avaient regardé *City Hunter* quand ils étaient enfants, dont des Français ! Et me retrouver avec cette équipe familière de l'univers m'a donné l'assurance de pouvoir me reposer sur mon staff, car il connaissait vraiment la série.

Vous avez finalement travaillé sur de nombreuses séries dites *formula shows*. Quel est donc votre secret pour que le public ne se lasse pas ?
Lorsque je commence à travailler sur une série, je constitue une bible de mes personnages. Et quand on me remet un scénario, je sais donc comment je vais assembler les choses pour qu'elles s'articulent parfaitement, que ce soient les personnages, l'action et le ressenti de l'histoire. Et comme je suis ma bible à la lettre, les choses restent claires. On pourrait donc croire que je construis un *formula show*, alors qu'en réalité il s'agit de la construction de ma propre bible.

Comment avez-vous vécu l'accueil des fans français ?
Je suis très surpris par leur chaleur et leur ferveur. ◢

Remerciements à Kenji Kodama pour sa bienveillance, à Emmanuel Bochew pour la qualité de son interprétariat, à Sarah Marcadé pour l'organisation de cette entrevue, à l'équipe de Paris Manga pour son accueil, ainsi qu'à Steve Naumann, Philippe Bunel et Pa Ming Chiu.





© Tsukasa Hojo/NSP · YTV · SUNRISE

Akira Kamiya

La voix de Ryô Saeba

Acteur, chanteur, narrateur, Akira Kamiya est l'un des *seiyû* les plus populaires de sa génération au Japon. Il a ainsi interprété des personnages iconiques du *shônen* comme Kenshirô (*Hokuto no Ken*), Muscleman (*Kinnikuman*) ou encore Kogoro Môri (*Détective Conan*). En 2019, il a réendossé son rôle de Ryô Saeba à l'occasion de la sortie de *Private Eyes*

Par **Clément Le Duc**

Pouvez-vous nous parler de vos débuts d'acteur ?
Je suis entré au *Theater Echo*[1] parce que je voulais devenir acteur et jouer sur scène. J'y ai rencontré des étudiants des promotions antérieures vraiment doués en doublage, comme Kazuo Kumakura de *Hyokkori hyoutanjima*, Gorô Naya et Yasuo Yamada de *Lupin III*, Yoshiko Ôta et Michiko Hirai d'*Akkochan*, Kazuko Sugiyama de *Heidi*, et bien d'autres. Je me suis contenté d'emprunter la route pavée par mes prédécesseurs. C'est ce qui m'a donné l'occasion de me lancer dans le métier. L'animation est subitement devenue très en vogue quelques années après mes débuts. Cela a élargi mes horizons et m'a permis de parler à la radio, chanter, écrire, faire de la narration et des apparitions à la télévision…

© Tsukasa Hojo/NSP · YTV · SUNRISE
© Akira Kamiya

Quels rôles trouvez-vous intéressant d'interpréter ?
J'aime beaucoup les personnages aux multiples facettes, dont la profondeur permet une grande liberté d'interprétation.

Parmi vos nombreux doublages, quels sont ceux dont vous gardez un beau souvenir ?
Ma série préférée est *City Hunter*, et mon personnage favori est Ryô Saeba. Quand je repense à ma carrière, j'ai surtout joué des héros et des rôles de séducteurs, mais j'ai aussi eu l'occasion de jouer des personnages moins stéréotypés comme Mendô dans *Lamu*, des personnages comiques dans *Muscleman* et des personnages austères dans *Hokuto no Ken*. Je pense que tout ceci se retrouve dans *City Hunter*. Je pense que Ryô est un personnage idyllique, que le regard porté sur lui soit féminin ou masculin. Il est fort et gentil à la fois. Il est profondément humain et sait se montrer adorable.

Comment se sont passées vos retrouvailles avec votre personnage et votre collègue Kazue Ikura à l'occasion de *City Hunter Private Eyes* ?
Je ne pensais plus que ça arriverait, donc ça m'a rendu très heureux. J'ai aussi été très impressionné par la voix et le jeu de Kazue Ikura qui n'avaient pas bougé. Pour ma part, ça a bien pris un an d'efforts pour retrouver ma voix et le rythme de diction du personnage. Il faut quand même dire que j'ai repris à 70 ans un rôle que j'avais joué quand j'avais la quarantaine.

Que ressentez-vous en sachant que Ryô Saeba et votre interprétation sont toujours dans le cœur des gens ?
Je pense que c'est surtout la série en elle-même et le charme de Ryô qui sont restés dans les cœurs. En ce qui me concerne, je suis

[http://bit.ly/2vGKmmR]

© Tsukasa Hojo/NSP · YTV · SUNRISE

vraiment heureux d'avoir travaillé sur cette œuvre et d'avoir pu rencontrer ce personnage.

Pour *Hokuto no Ken*, comment vous est venue cette idée de jeu à la fois grave et à la fois aiguë avec des cris dignes de Bruce Lee ? En France, cette partie de votre performance a été conservée à la télévision.
J'ai d'abord pris en compte la silhouette et le visage du personnage, ce qui m'a amené à lui donner une voix grave. J'ai essayé de rendre la richesse de ses expressions dans un registre vocal fluctuant peu. Pour ce qui est des sons aigus, j'ai imaginé une émotion encore plus forte et percutante que ce qu'aurait fait Bruce Lee.

Pouvez-vous nous parler de votre relation avec Kôichi Yamadera (Ryôga dans *Ranma ½*, Spike dans *Cowboy Bebop*) qui vous a donné la réplique dans *Shinjuku Private Eyes* ? Il a par ailleurs pris votre relève dans le rôle de Ryô Saeba sur le film *Nicky Larson et le parfum de Cupidon*.
Kôichi Yamadera a beaucoup travaillé sur *City Hunter* au début de sa carrière. Je pense qu'il a toujours été un très grand fan. Je suis content qu'un acteur aimant autant la série que lui, ait repris le rôle de Ryô. C'est quelqu'un d'adorable, sur qui on peut compter.

Il faut quand même dire que j'ai repris à 70 ans un rôle que j'avais joué quand j'avais la quarantaine

Qu'avez-vous pensé de cette adaptation *live* ?
C'était vraiment drôle ! J'ai eu plaisir à ressentir toute l'affection que monsieur Lacheau a pour *City Hunter*. J'aurais aimé que l'on puisse parler plus longuement lorsqu'il est passé au Japon. Je dois dire que j'aime beaucoup son travail en tant que réalisateur.

Les étrangers, dont les Français, apprécient particulièrement le jeu d'acteur des *seiyû* japonais. Avez-vous une explication ?
Je suis simplement content quand j'entends que les spectateurs ressentent les nuances du jeu d'acteur. J'espère de tout cœur qu'ils continueront à soutenir les comédiens de doublage japonais. Je suis évidemment reconnaissant et ému qu'on apprécie mon travail à l'autre bout du monde.

Quels sont vos prochains projets de travail ?
Je travaille sur un projet d'animation avec les gens du Mekage Project. Je compte bien faire de mon mieux pour que le résultat soit regardé par un grand nombre de personnes. N'hésitez pas à jeter un œil sur l'épisode pilote de *Robot Kunoichi Onna Kagechan*. ◢

Remerciements à Marlène Dubois et Mayumi Umehara pour la traduction.

1. Ou *Studio Echo*, fondé en 1988 en tant que société de doublage, et devenu l'une des plus grandes organisations de management de talents vocaux.

Vincent ROPION

Il est l'un des doubleurs les plus prolifiques de nos jours. Il a gagné pendant près de 10 ans le titre de comédien préféré dans notre Anime Grand Prix français. Acteur complet et généreux avec son public, il reste certainement l'un des plus aimés, notamment grâce à son interprétation sincère et talentueuse de Nicky Larson.

[Propos recueillis par **Clément Le Duc**]

Photo : Clément Le Duc

AnimeLand

Peux-tu nous parler de tes débuts de comédien ?
J'ai fait mes débuts de comédien à 11 ans grâce à ma maman, qui n'était pas du tout dans ce métier. Elle m'a fait faire de la danse classique, du patinage artistique, de l'équitation. Un jour à 11 ans, elle m'a demandé « *ça ne te dirait pas de faire du théâtre ?* » et je lui ai répondu que je voulais bien. Donc de notre banlieue, on a appelé Margot Capelier, directrice de casting très connue à l'époque mais disparue aujourd'hui. J'ai commencé par faire de la figuration dans *Les Aventures de Rabbi Jacob*. J'y ai rencontré beaucoup de monde en tournant une quinzaine de jours. On recherchait un enfant pour le rôle de Joas dans la pièce *Athalie* de Racine à la Comédie-Française, et j'ai été choisi. J'ai adoré ça ! Puis à 13 ans, ma maman, toujours, a appelé les boîtes de doublage en disant que j'en faisais alors que ça ne m'était jamais arrivé. Et j'ai très vite commencé : Anthony dans *Candy*, Boy dans *Tarzan* et plein d'autres rôles. J'ai aussi tourné pas mal à la télévision et, du haut de mes 16-17 ans, j'ai voulu suivre des cours de théâtre pour être plus à l'aise, pour vraiment apprendre la technique, parce qu'arrivé à l'adolescence, on se sent moins sûr de soi et là, la technique devient absolument essentielle.

Quels acteurs vont ont inspiré dans votre métier de comédien ?
Mon acteur fétiche que je trouve le plus incroyable, c'est un acteur très shakespearien que j'ai découvert à 14 ans au cinéclub : Laurence Olivier. Ensuite les comédiens qui m'ont fasciné aussi sont ceux avec qui j'ai joué à la Comédie-Française : Dominique Rozan, qui a été mon professeur, Geneviève Casile que je trouvais incroyable, René Arrieu, Jean Piat, François Chaumette... Je les ai vus jouer, j'ai joué avec eux, et quand ce n'était pas à moi de jouer, j'étais en coulisses, je les regardais et j'étais en admiration. Ils m'ont appris la rigueur, une certaine technique et l'humilité. Et c'est la même chose en doublage. Bon, à part *Nicky Larson* où on s'est vraiment amusé, et où c'était beaucoup d'improvisation. Mais même dans l'improvisation, il ne faut pas non plus

faire n'importe quoi. Alors certains diront qu'on a fait n'importe quoi... c'est vrai *(rires)*, mais parce qu'il faut avouer que cette série-là, le directeur de plateau (Maurice Sarfati) ne l'aimait pas du tout. Il trouvait que c'était trop violent pour les enfants, et c'est lui qui a demandé qu'on change tout le texte. C'est pourquoi quand les méchants disent « *tu m'as fait bobo Larson* », c'est parce qu'il trouvait que pour les enfants, on ne devait pas dire « *tu m'as tué* » ou « *je suis mort* ». Pour ceux qui aiment la version française et son côté complètement loufoque, c'est formidable. Mais pour ceux qui préfèrent le japonais, évidemment c'est un peu déstabilisant, j'avoue *(rires)*.

Quelles étaient les conditions d'enregistrement à l'époque pour *Nicky Larson* ?
C'était un peu n'importe quoi. Maurice Sarfati ne faisait donc pas du tout attention. Du coup, par moments on enregistrait sans avoir vu la scène, en direct, sauf quand un comédien ou deux n'arrivaient pas à le faire. C'est une technique assez particulière. Quand j'étais avec ma partenaire Danièle Douet (Laura), lorsqu'on enregistrait et qu'on se trompait, on recommençait. C'est pour ça qu'il

© Tsukasa Hojo/NSP YTV - SUNRISE

y a une scène qui est devenue culte pour ceux qui aiment la VF lorsqu'un méchant annonce « *ahhh je suis mort !* » et qu'après il sort « *finalement, je ne suis pas mort* ». En fait, on n'avait pas vu la scène alors qu'il n'était que blessé. Et le directeur de plateau laissait passer ça. Lorsqu'on faisait *Le Collège fou, fou, fou*, c'était n'importe quoi aussi. On enregistrait tous ensemble. Et on se faisait rire les uns les autres. C'était un jeu à celui qui ferait rire l'autre. Alors souvent on improvisait des trucs. On a même balancé avec Emmanuel Curtil nos numéros de téléphone *(rires)*. Et ça passait à la TV parce que ce n'était pas vérifié.

As-tu pu apporter ton expérience de *Nicky Larson*, sur le plateau d'*Angel Heart* ?

Angel Heart, c'est une autre version. Déjà, il s'appelle Ryô Saeba alors que sur le doublage du dernier film, le distributeur (Viz) a demandé l'autorisation au Japon pour avoir cette adaptation française. Alors que pour *Angel Heart*, on ne l'a pas eue. Les Japonais ne voulaient plus qu'on improvise, qu'on dise n'importe quoi. Et beaucoup de fans de Nicky Larson ont été déçus en nous disant « *ce n'est plus l'âme de Nicky Larson* », « *on s'ennuie un peu* ». Alors un jour je me suis permis d'improviser lors d'une scène où Nicky se levait de table, et j'ai dit « *excusez-moi je vais faire caca* » *(rires)*. La directrice de plateau m'a dit « *mais qu'est-ce que tu fais ?* » et j'ai répondu que c'était pour faire comme avant et elle me l'a accordé. C'était quand même sympa *(rires)*.

Quand j'étais petit, j'adorais regarder *Goldorak*, ce dessin animé japonais qui changeait les codes. On ne prenait plus les enfants pour des demeurés. C'était très cinématographique, à la Sergio Leone, très western-spaghetti avec du vent, des gros plans, des regards. J'adorais ce nouveau mode d'expression. Donc quand j'ai été appelé à 13 ans pour faire des guests, vous imaginez la joie que j'ai eue. J'ai toujours aimé le dessin animé japonais.

Par moments on enregistrait sans avoir vu la scène, en direct, sauf quand un comédien ou deux n'arrivaient pas à le faire.

Qu'est-ce que ça t'a fait de retrouver ton équipe sur *Private Eyes* ?

J'étais super content ! On m'avait appelé pour faire Nicky Larson. Et j'ai répondu que j'étais ravi, mais qu'il fallait m'accorder une petite faveur. Je voulais que Danièle Douet soit appelée. Le distributeur avait peur qu'elle ait changé de voix et je l'ai rassuré. Et on l'a vu rapidement, elle a été remarquable, tout comme Agnès Gribe (Hélène). On a essayé d'avoir Michel Barbey pour le rôle de Mammouth. Il était d'accord malgré son âge avancé. Mais le jour de l'enregistrement, il a eu un petit pépin (rien de grave je vous rassure) et n'a pas pu venir. C'était mon vœu le plus cher en tout cas de refaire ça avec Danièle. Car pour les autres films, j'étais furieux, on ne m'avait pas dit que ce ne serait pas elle (NDLR : Danièle Douet n'a doublé que *Service Secret*), et je ne voulais plus que ça se reproduise. On a retrouvé l'énergie totale ! On s'est amusé car c'était un très bon souvenir quand on faisait ça avec Danièle. On ne s'ennuyait pas du tout. On était très complices, on se marrait bien.

Comment s'est passé le doublage avec Philippe Lacheau ?

On n'a pas joué ensemble malheureusement. Il l'a fait tout seul. Ce sont possiblement les boîtes de doublage qui ont eu peur de le déranger car c'est une star de cinéma. Alors qu'elles se trompent : j'ai recroisé Philippe lorsqu'on a présenté le film au Grand Rex, il m'a confié sa déception de ne pas l'avoir fait avec nous. C'est bête...

Tu as fait un *cameo* dans son film. Qu'en as-tu pensé ?
J'ai trouvé ça génial. J'avais un peu peur en me disant « *oh là là, adapter Nicky Larson au cinéma…* », Jackie Chan avait déjà essayé et c'était pas terrible. Je me suis dit « *ça va être chaud, avec la massue, tous les gags…* » Pour un dessin animé, on peut faire n'importe quoi, mais dans un film c'est toujours casse-gueule. Et je trouve qu'ils ont eu des idées géniales. Par exemple la massue n'apparaît que dans un rêve, donc ça marche. Les scènes d'action sont formidables. C'est super bien réalisé, super drôle. Et en plus tu as l'humour de la bande à Lacheau, on y retrouve ses films d'avant. Et ça marche du tonnerre, en tout cas j'ai bien rigolé. Je suis allé le voir avec ma nana et ma dernière fille. Elles étaient agréablement surprises, elles ont bien ri aussi.

Y a-t-il un rôle type qu'on vous confie lorsqu'on vous caste pour du doublage ?
Ça dépend car je fais du doublage depuis l'âge de 13 ans et j'en ai 58. Ça a changé par rapport aux époques. Alors de 20 à 25 ans, je jouais les jeunes premiers, les jeunes dans les séries *Melrose Place*, *Beverly Hills*… Et puis au fur et à mesure, j'ai un nouvel emploi. En ce moment, et j'adore ça, je fais des *serial killers*, des mecs méchants, des pervers. Et là on prend un peu son pied. J'ai fait un peu de tout. En 2018, j'ai doublé *Dogman* avec un acteur italien et c'était pas facile car il a une voix complètement nasillarde, très spécifique. Il a fallu que je colle un peu à l'original. Et on passe à un autre rôle. Et je continue à faire du dessin animé, toujours.

Tu incarnes de grands acteurs, et depuis quelques années régulièrement Dominic Monaghan et Neil Patrick Harris.
Alors eux, c'est génial parce que je les garde. J'ai pu refaire Monaghan dans le dernier volet de *Star Wars*, même s'il n'avait pas un très grand rôle, mais ça reste un film d'exception. Tom Cruise je ne l'ai doublé qu'une seule fois dans *Risky Business*. Je devais le refaire dans *Top Gun*, seulement j'étais en tournage et c'était impossible. J'ai été remplacé par Patrick Poivet qui est extraordinaire dessus.

Quel est ton meilleur souvenir d'enregistrement ?
J'en ai plein. À 20 ans, j'ai doublé avec Claudia Cardinale. Et le directeur de la boîte de doublage m'avait dit que c'était pour jouer son fils. J'étais fou de joie. Mais deux jours plus tard, il m'appelle en me disant qu'elle ne voulait pas enregistrer avec les autres comédiens. J'étais déçu, et puis la veille de l'enregistrement, finalement elle voulait bien, mais seulement avec la personne qui joue son fils. Donc j'ai pu doubler avec elle pendant une semaine. Mes frères étaient jaloux car ils l'adoraient *(rires)* !

J'ai été un élément marquant de leur jeunesse avec la voix et les personnages que j'ai interprétés.

Quelles étaient les conditions de doublage sur *Lastman* ?
On n'a pas travaillé sur les images définitives, puisqu'ils ont animé après sur nos voix. Ça c'est bien, car on a une totale liberté de synchronisme. Après ça peut être embêtant car on se retrouve devant une feuille avec un texte, c'est à nous d'imaginer comment le personnage peut bouger. Et les membres de l'équipe, des Français fans d'animation japonaise, voulaient des voix de cette époque des *anime* japonais dont la mienne, celle de Nicky Larson. J'espère qu'il y aura une saison 2 !

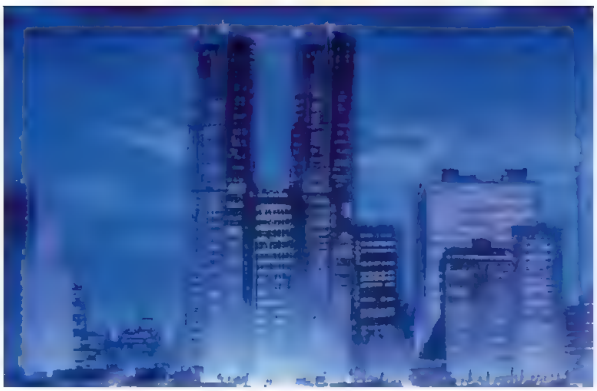
Tu as fait ton retour dans *Captain Tsubasa*. Qu'est-ce qui a changé par rapport à avant ?
C'est le même client qui avait fait appel à moi sur *Private Eyes*. Il ne voulait absolument pas qu'on change les voix de l'époque, à part ceux qui sont morts ou qui sont trop

© Tsukasa Hojo/NSP - YTV SUNRISE

vieux... Pour moi, ça allait pour Roberto. Ce qui a changé par contre : à l'époque, on devait être cinq ou six et on faisait tous les personnages. C'est-à-dire que moi, j'en avais une vingtaine. Et au bout d'un moment, il arrivait qu'on se réponde à nous-mêmes, mais avec des voix différentes *(rires)*. Ça nous a rappelé de bons souvenirs. On est tous restés très amis avec Mathias Kozlowski et Fabrice Josso. Ils ont pris de l'âge et ils arrivent toujours à faire leur voix de gamin. C'est incroyable *(rires)*.

Qu'essaies-tu de partager avec tes fans lorsque tu viens à leur rencontre ?
Je trouve ça génial parce que le métier qu'on fait, quand on joue au théâtre, c'est pour qu'on t'apprécie, que les gens te disent bravo. Nous les comédiens, on adore être aimés. Quand on fait du doublage, c'est un métier dans l'ombre. Donc lorsque des gens viennent vous voir, et vous disent « *vous m'avez fait rêver* », ça fait un bien fou. Et puis ils sont d'une gentillesse incroyable. Alors je ne leur donne pas grand-chose, un autographe. Je parle énormément avec eux en revanche, même si on me demande de me dépêcher car il y a plein de gens. Je me mets à leur place. Je ne suis pas une célébrité, je ne suis pas une star, mais pour eux, et il n'y a pas que moi, j'ai été un élément marquant de leur jeunesse avec la voix et les personnages que j'ai interprétés. J'ai beaucoup tourné à une époque, moins aujourd'hui, j'espère y retourner dans pas longtemps. J'ai joué récemment, pendant quatre mois, dans une pièce qui s'appelle *La Cagnotte* et qui a bien marché. Ma compagne par exemple fait du doublage et dernièrement elle tourne beaucoup.

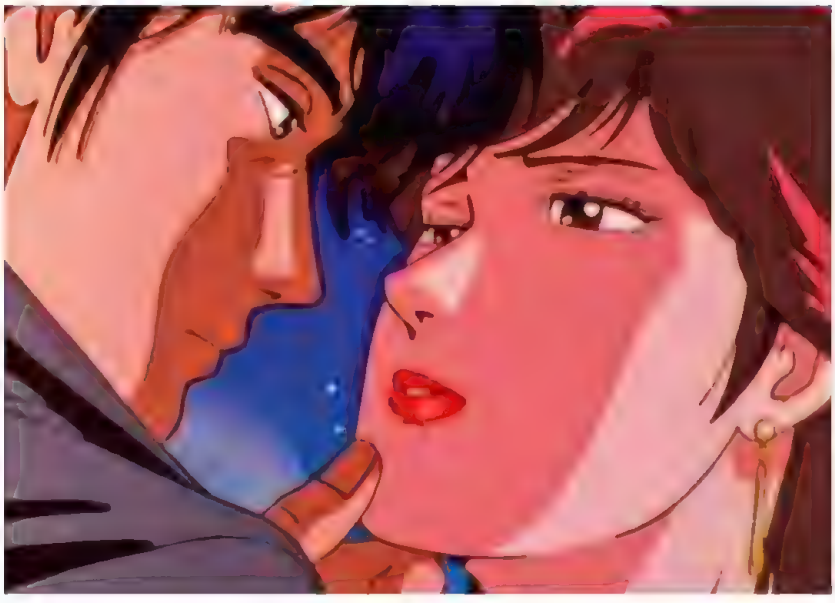
Tes filles savent-elles que tu es le grand Nicky Larson ?
Oui *(rires)* ! Alors les deux plus grandes, qui ont 31 et 29 ans, sont très fières. Souvent quand elles rencontrent des gens, elles disent « *attention, mon père c'est Nicky Larson !* ». Elles se font mousser avec ça. Celle qui a 15 ans non, ce n'est pas la même génération. Elle dit : « *Mon père c'est le Conte Olaf dans les* Orphelins Baudelaire *ou le professeur de* Stranger Things *!* » *(rires)*.



Quelle serait l'évolution de ton métier, devenir directeur de plateau ou faire de la mise en scène ?
J'ai toujours eu envie de faire de la mise en scène, mais c'est compliqué car il faut trouver une production, de l'argent. Je sais comment se monte une pièce, ce n'est pas évident surtout sans argent et tête d'affiche. Mais j'ai un projet.
Je commence à diriger sur quelques plateaux de dessins animés. J'aime beaucoup. Mais ça me plaît d'être comédien. Une VF ne sera jamais comme la version originale. J'aime les comédiens, je regarde les films en VO. Mais sachant que je fais du doublage, il faut faire ça le mieux possible, sans trahir ces acteurs qui sont extraordinaires bien souvent.

Quels sont tes prochains doublages ?
Prochainement, je doublerai une série coréenne. Je vais reprendre également la troisième saison de *The Sinner* et j'ai un rôle dans *Oum le dauphin*. Bien souvent, pour les gros projets, on n'est prévenu que peu de temps avant.

Remerciements à Rui Pascoal.



La musique de City Hunter

Des notes sur l'asphalte

L'ambiance de certaines scènes de *City Hunter* est fortement inspirée des films noirs comme *Dirty Harry*, mais elle change du tout au tout lorsque les premières lueurs du jour offrent un peu de répit au quartier de Shinjuku. Et de nombreux tubes nous accompagnent tout au long des épisodes.

[Par **Clément Le Duc**]

Aujourd'hui, lorsqu'on évoque la musique de *City Hunter*, on parle volontiers de Tatsumi Yano qui a coordonné la BO du début à la fin de la série. Mais il est de bon ton de rappeler qu'en 1987, Ryôichi Kuniyoshi avait composé quelques thèmes sombres qui ont donné une atmosphère jazzy et inquiétante en accord avec les débuts du manga.

Midnight Lightning donne un rythme effréné avec ces sonorités électro, le tout martelé par une batterie régulière telle des pas qui nous poursuivraient au milieu de la nuit. Kuniyoshi a également composé l'un des thèmes phare de la série, *The Ballad of silver bullet*. Ses petites notes au synthétiseur et les réverbérations de la trompette apparaissent dans les moments calmes de la série quand les protagonistes lèvent le voile sur leur cœur assombri. L'irrésistible *Blood on the moon* nous invite à pénétrer dans des rues malfamées où le jazz règne en toile de fond. La ligne de basse coordonnée aux petits claquements de doigts et la trompette qui s'affole nous indiquent que quelque chose peut arriver à tout moment. Kuniyoshi était accompagné par des musiciens professionnels du jazz et du funk comme sur *Blue Air Message*, *Cool City* ou *Give me your love tonight*.

LE NUMÉRO 1, C'EST MOI

Tatsumi Yano reprend, par la suite, la BO et lui donne un côté plus lumineux et *synthpop*, passant de la *city pop* à de la *hi-energy*. Il écrit les autres morceaux de fond les plus marquants de l'*anime* comme *Footsteps* et *Want your love*. Il arrange quasiment toute l'ambiance sonore de la série et utilise quelques voix dont celle de Momoko Kitadai. Il compose également des chansons interprétées par les *seiyû* de l'*anime* comme *Chance* par Akira Kamiya (Ryô) ou *Snow Light Shower* par Kazue Ikura (Kaori).

La mélancolie est un thème très présent dans la série. Elle est soutenue par des morceaux au piano d'une puissance émotionnelle forte. Cependant, ces morceaux sont curieusement absents des CD. Les raisons de ce manque n'ont jamais été révélées et le nom du compositeur est aussi inconnu. D'autres compositeurs reprennent plus ou moins fièrement le flambeau de Yano comme Masara Nishida sur *Goodbye my sweetheart* ou encore Taku Iwasaki sur *Angel Heart* et plus récemment le film *Private Eyes*. Mais Yano a laissé une empreinte indélébile sur la licence.

DES HITS EN PLEIN CŒUR

La grande force musicale de *City Hunter* se retrouve aussi dans ses nombreux génériques interprétés par des stars de la J-pop. La série a poussé plus loin le concept introduit par *Cat's Eye*, celui d'utiliser une chanson d'un artiste reconnu au générique. Aujourd'hui, la pratique peut paraître commune, mais elle était loin d'être courante dans les années 1980 où fleuraient encore les *anisongs*. Cet échange de bons procédés assurait la promotion de boîtes de production. Des artistes comme Yoshiki Ôsawa, PSY-S, JETZT et Ann Lewis ont largement profité de ce boom. Mais le groupe qui a tiré le plus son épingle du jeu demeure TM Network, avec son inénarrable *GET WILD* qui ponctuait la fin des épisodes de la première série et qui a traversé le temps jusqu'à devenir la signature musicale définitive de *City Hunter* dans le cœur des fans. Le morceau reste un tel classique de la J-pop qu'il a connu une multitude de *covers* par différents artistes.

La mélancolie est un thème très présent dans la série. Elle est soutenue par des morceaux au piano d'une puissance émotionnelle forte.

Pour les 35 ans de la série, de nombreux CD sont disponibles à la vente et remasterisés en *blu-specs* pour une écoute sans précédent. On ne saurait trop vous conseiller d'acquérir le *Vocal Collection* qui a servi au film de *Private Eyes* et qui est un très bon best-of. Pour une plus grande exhaustivité, les compils *X*, *Y*, *Z* sont disponibles et vous garantiront d'avoir les chansons des séries, films et téléfilms avant *Private Eyes*. ◢

Momoko Suzuki

Une voix jazzy qui retentit

Momoko Suzuki a interprété de nombreuses chansons emblématiques dont *Footsteps* et *Want your love*. Nous avons le plaisir de partager avec vous cet entretien exceptionnel avec celle qui a participé au succès de la série à travers sa voix jazzy et internationale.

[Par **Clément Le Duc**]

Quand avez-vous décidé de devenir chanteuse ?
Depuis toute petite, j'aime chanter. Je ne suis jamais allée en école de musique mais j'ai pris occasionnellement des cours privés auprès d'un professeur de chant. J'ai commencé à chanter dans un groupe au lycée, puis j'ai réfléchi sérieusement à devenir chanteuse professionnelle. J'ai commencé à écrire ma propre musique lorsque j'étais à la fac, à faire des cassettes démo et les distribuer à toutes les personnes liées à la musique que je croisais. J'ai fait des *live* dans des petites salles. Un jour, un agent m'a entendue chanter et m'a proposé son aide pour faire mes débuts dans une maison de disques *major*. Pour faire court, ça n'a pas vraiment collé avec l'agent mais il m'a présentée à de nombreux producteurs et musiciens et ça m'a menée à enregistrer pour *City Hunter*. J'ai été vraiment chanceuse !

Vous avez une parfaite prononciation anglaise. Vous avez passé plusieurs années aux États-Unis. Pouvez-vous nous parler de cette période de votre vie ?
Mon père était autrefois journaliste pour TBS et il était correspondant étranger à Washington et New York. Je suis née à Tokyo et, dès l'âge de 4 mois, j'étais à Washington. Je suis rentrée au Japon à 3 ans. De retour à New York lorsque j'avais 7 ans, je suis ensuite revenue au Japon à mes 12 ans. J'ai eu la chance de passer huit ans au total aux États-Unis durant mon enfance, qui m'ont rendue bilingue.

Pouvez-vous nous parler du processus créatif de Tatsumi Yano ?
M. Yano était toujours amical et ouvert aux suggestions, au studio, et c'était toujours amusant d'être avec toute l'équipe de production. Enregistrer *City Hunter* a évidemment été une expérience joyeuse et amusante.

Comment votre travail a-t-il évolué avec les années sur la série ?
Je ne me souviens plus quelle chanson j'ai enregistrée en premier, mais heureusement l'équipe de production était contente de mon chant et ils m'ont rappelée pour chanter une chanson, puis une autre, et ainsi de suite. Au début, je n'étais qu'interprète, et la plupart des paroles anglaises étaient écrites par Linda Hennrick. Néanmoins, M. Yano a découvert que j'étais parolière et a décidé de me donner ma chance en tant que telle aussi.

Sur quelles chansons avez-vous aimé travailler ?
Je ne pourrais pas vous dire laquelle j'ai préféré parce que tout était si neuf alors ! J'étais tellement

© Tsukasa Hojo/NSP · YTV · SUNRISE
© Momoko Suzuki

ravie de pouvoir enregistrer dans un studio professionnel. C'était mon rêve d'avoir l'occasion d'écrire et de chanter mes propres paroles. L'équipe de production était très ouverte aux nouvelles idées et m'a laissée écrire sur tout ce que je voulais. La musique venait en premier, j'écoutais la mélodie et la piste. Je laissais libre cours à mon imagination et j'essayais d'arranger les mots ensemble.

Quelles chansons de *City Hunter* préférez-vous écouter ?
Ma préférée est *Never go away* que j'interprète et *Go go heaven* par Yoshiyuki Osawa.

M. Yano a-t-il laissé une influence sur votre travail ?
Je ne suis pas vraiment sûre qu'il ait influencé mon sens du chant ou mon travail, mais il était définitivement une grande inspiration. Il m'a enseigné l'importance d'être amical en studio. Et c'est une chose très importante lorsque vous essayez de faire marcher les choses et de les assembler à l'enregistrement.

Quels artistes étrangers et japonais vous ont inspirée ?
Ma plus grande influence en musique est Carole King[1]. J'adore sa musique et tout à propos d'elle ! Je suis également une grande fan de Stevie Wonder, Minnie Ripperton, Hall & Oats, Swing Out Sister, The Brand New Heavies, The Isley Brothers et Marvin Gaye. Au Japon, j'aime Tatsuro Yamashita[2] et EPO. Je pense que la plus belle chanson au monde est *Lovin' You* par Minnie Ripperton.

Finalement, la musique liée à l'animation est une fine partie de votre carrière. Pouvez-vous nous en dire plus sur celle-ci et votre évolution par la suite ?
Lorsque j'ai enregistré *City Hunter*, je n'étais qu'une étudiante en fac rêvant de devenir chanteuse pro. Durant cette période, j'ai fait de nombreux spectacles, écrit beaucoup de chansons, et participé à de nombreux concours d'écriture. Mais cela ne marchait pas vraiment. Cependant, je n'ai pas abandonné mon rêve. Lorsque j'ai été diplômée, j'ai décidé de trouver un travail stable pour gagner ma vie, et la rémunération que j'ai obtenue avec *City Hunter* était insuffisante. J'ai pris un emploi dans une agence de pub mais je me suis organisée pour me laisser du temps pour chanter sur scène une fois par mois avec un groupe de blues que j'ai rejoint en tant que choriste à la fac. Un jour, un producteur de Warner Pioneer m'a écoutée et m'a offert un contrat d'enregistrement.
Par hasard, l'agence de publicité pour laquelle je travaillais et la maison de disques se trouvaient dans le même immeuble à Tokyo et en plus, mon patron et le producteur se trouvaient être amis ! On se demande comment je peux être aussi chanceuse, n'est-ce pas ? Mais c'est vrai ! Puis j'ai enregistré mon CD de lancement en tant que MOMOKO avec mon album *How I wish* que j'ai enregistré avec le groupe de blues dans lequel je chantais. Après avoir eu une double-vie pendant près de cinq ans, mon producteur est parti chez Sony, mais il m'a présentée à un groupe appelé COSA NOSTRA qui recherchait une chanteuse principale. J'ai auditionné, été sélectionnée et suis devenue membre du groupe. Cette même année, en 1992, je me suis mariée et ai épousé le nom de Momoko Suzuki que j'ai décidé d'utiliser à partir de ce moment. J'ai finalement quitté mon emploi publicitaire parce que cela devenait trop effréné.
En 1994, COSA NOSTRA enregistrait une version de *Jolie* d'Al Kooper qui devint un hit en club, et cette même année *Share your love* était utilisé dans une pub télévisée pour shampooing ; cette chanson nous a fait gagner en popularité. Nous étions catégorisés dans le style Shibuya-kei[3] et je pense que ça nous a aussi aidés à gagner des ventes. Après avoir chanté avec COSA NOSTRA pendant sept ans, je suis tombée enceinte, et après être devenue mère de jumelles en 2000, j'ai quitté le groupe et décidé de devenir artiste solo.

Peu importe la langue, je pense que la bonne musique reste bonne, et si vous l'aimez, vous l'aimez !

Vous semblez aimer partager votre travail avec d'autres artistes (Pizzicato Five, DJ Hasebe...) en écrivant des textes ou participer au chant. Pouvez-vous nous en dire plus ?
Peu de chanteurs japonais écrivent des paroles en anglais, c'est peut-être pourquoi j'ai autant d'offres pour écrire des paroles dans cette langue pour les autres. Quand j'écris en anglais, j'essaie d'en donner une traduction et propose aussi d'aider à la prononciation si nécessaire. Je pense que c'est quelque chose que peu de paroliers font. Je pense que de nombreux DJ me demandent souvent de co-écrire les chansons parce que j'aime proposer des mélodies en écoutant le rythme des pistes et des lignes de basse.

Ces dernières années, la musique pop japonaise a gagné une grande popularité. La *City pop* et le *Shibuya-kei* se sont répandus à travers le monde, même si la plupart des étrangers ne comprennent pas le japonais.
Je pense qu'Internet joue un grand rôle pour rendre toute l'industrie musicale très internationale et proche. Chacun peut écouter n'importe quelle musique autour du monde et peut alors retourner dans le temps et découvrir des trésors du passé. Je suis surprise et excitée que ces deux styles soient reconnus maintenant. Nous ne nous sommes jamais considérés comme étant du *Shibuya-kei* à l'époque de COSA NOSTRA, mais depuis nos CD sont présentés dans cette catégorie.
De nombreux Japonais écoutent du rock et de la pop américaine et britannique sans vraiment comprendre la langue, mais les appréciant quand même. Peu importe la langue, je pense que la bonne musique reste bonne, et si vous l'aimez, vous l'aimez !

***Footsteps* est la chanson plus reconnaissable des fans et du grand public français. L'année dernière, elle a d'ailleurs rassuré une partie des sceptiques lors de la promotion du film de Philippe Lacheau. Qu'avez-vous pensé du film ?**
Je suis allée voir le film et j'ai grandement apprécié ! J'ai trouvé que les acteurs étaient incroyablement proches de l'*anime*, que l'histoire était très drôle et divertissante, et que Nicky Larson ressemblait tellement à Ryô Saeba. Je suis ravie et flattée que ma chanson ait été utilisée pour une scène si importante. Je suis sincèrement honorée et reconnaissante ! Mais... lors des crédits de fin, j'ai remarqué une erreur de lecture des caractères de mon nom : Momoko Kitashiro au lieu de Momoko Kitadai ! Et ça m'a rendue un peu triste.

Avec votre sensibilité occidentale et internationale, peut-on espérer vous voir en concert en France ?
J'adorerais pourvoir chanter en France ! Passez-moi un coup de fil et je prends l'avion !

1. Auteure-compositeure-interprète, elle a notamment composé *A natural woman* pour Aretha Franklin ou *The Loco-motion* pour Little Eva repris bien plus tard par Kylie Minogue.
2. Chanteur-compositeur et producteur de musique, mari de Mariya Takeuchi dont le titre *Plastic Love* est revenu sur le devant de la scène avec l'algorithme YouTube et a révélé la *City pop* au monde entier.
3. Sous-genre de la J-pop venant de Shibuya, quartier de Tokyo, dont le style est un mélange de jazz, pop et électro-pop.

© Tsukasa Hojo/NSP · YTV · SUNRISE
© Momoko Suzuki

Philippe et Pierre LACHEAU

Acteur, réalisateur et scénariste, Philippe Lacheau et son frère Pierre, scénariste, adaptent pour le grand écran un dessin animé cher à leur cœur d'enfant : *Nicky Larson*. Entretien avec la fratrie qui nous expose leur aventure de A à XYZ !

[Propos recueillis par **Clément Le Duc**]

© 2018 AXEL FILMS PRODUCTION BAF PROD M6 FILMS
© Crédits Photos : Philippe Lacheau et Pierre Lacheau
© D.R

Philippe Lacheau avec Tsukasa Hojo lors de Comic Con Paris 2018

On sait que vous êtes de grands fans de *Nicky Larson*, pouvez-vous nous parler de votre découverte de la série ?
Philippe : On a découvert la série dans notre canapé devant la TV comme tous les enfants des années 1980, grâce au *Club Dorothée*.
Pierre : C'était une folie, une institution ! Quand Philippe est passé au collège et avait cours le mercredi, notre mère lui enregistrait toute l'émission sur cassette VHS pour qu'il puisse tout rattraper. Du coup moi qui l'avais déjà vu, je voyais tout deux fois.

Cela vous a-t-il poussés à vous intéresser à l'animation japonaise de manière générale ?
Phi : On s'y est intéressé au départ naturellement grâce au *Club Do'*. Après j'ai découvert certains autres mangas mais surtout de cette époque, comme *Akira* dont je suis un grand fan !
Pi : J'aime beaucoup l'animation de manière générale, mais c'est vrai qu'il y a tellement de contenu aujourd'hui que j'ai un peu décroché depuis quelque temps. Le manga qui m'a de loin le plus marqué, hormis tous ceux de l'époque Dorothée, est *Death Note*. Scénaristiquement, c'est du génie, et il y a une atmosphère incroyable !

Comment avez-vous déterminé l'histoire à raconter dans *Nicky Larson et le Parfum de Cupidon* ?
Phi : On avait beaucoup de matière avec les mangas, mais ce n'était pas évident de faire une histoire sur 1 h 30 avec ce qui existait. L'histoire du sérum d'amour est une idée que j'avais depuis un moment et qui collait parfaitement à *City Hunter*. Car le parfum de Cupidon rend possible un amour impossible, ce qui correspond très bien à la relation de Nicky et Laura qui vivent un amour inavoué et impossible à vivre au grand jour.
Pi : On a évidemment relu très assidûment tous les tomes pour ne pas se baser uniquement sur nos souvenirs. Et tous les midis, pendant nos coupures déjeuner, on regardait un ou deux épisodes. Au final, le fait de partir sur une idée originale nous a servi car on a pu piocher ici et là des références du manga et les inclure dans notre histoire.

À l'heure de #metoo, cela doit être compliqué d'écrire un personnage comme Nicky Larson et de lui trouver un équilibre, non ?
Phi : Quand on a commencé à écrire, il n'y avait pas encore eu l'affaire Weinstein. Elle a éclaté quand on était en plein milieu de l'écriture. Ça nous a compliqué la tâche car il a fallu être malin pour faire passer les traits de caractère d'obsédé de Nicky. Il fallait que ça soit drôle mais pas gênant.
Pi : En gros, on a rapidement compris que dans le film, Nicky ne pourrait pas arriver sous la table et caresser les cuisses d'une jolie fille. Et dans ce sens, le parfum de Cupidon nous a aidés car il nous a permis de détourner Nicky de son obsession de base.

Je me suis même posé la question de me faire doubler tout le film par Vincent Ropion mais on m'en a dissuadé car on me disait que cela ferait bizarre.

Comment avez-vous vendu l'idée à Tsukasa Hôjô et aux ayants droit ?
Phi : On a fait lire un premier traitement. On a eu un accord de principe mais ils gardaient un droit de regard et de veto jusqu'au bout. Donc on a écrit pendant un an et demi sans avoir la garantie que Tsukasa Hôjô accepte de nous laisser jouer avec son bébé.
Pi : Le plus fou dans tout ça, c'est que Tsukasa Hôjô a tout de suite aimé le script. Il n'a touché à rien dans l'histoire, aucune modification scénaristique ! Il a simplement suggéré un ou deux petits changements. C'est notamment lui qui a eu l'idée que le vent soulève la jupe de la jolie femme dans la dernière séquence. Au départ c'était Nicky qui devait la soulever avec le canon de son fusil mais M. Hôjô trouvait, à juste titre, qu'à ce moment-là Nicky ne pouvait pas le faire sciemment car il venait de se rapprocher de Laura. Merci à lui.

Vous avez pensé à faire intervenir Vincent Ropion et Dorothée. Comment ont-ils accueilli leur invitation ?
Phi : On était très fier d'avoir la vraie voix de Nicky dans le film. Je me suis même posé la question de me faire doubler tout le film par Vincent Ropion mais on m'en a dissuadé car on me disait que cela ferait bizarre. Pour Dorothée, nos producteurs connaissaient Jean-Luc Azoulay et c'est comme ça qu'ils sont rentrés en contact avec elle.
Pi : C'était tellement incroyable d'avoir Dorothée sur

© 2018 AXEL FILMS PRODUCTION BAF PROD - M6 FILMS
© Crédits Photos : Philippe Lacheau et Pierre Lacheau
© D.R

Les frères Lacheau et Tsukasa Hôjô

le plateau avec nous, ça faisait tellement sens dans un projet comme celui-ci. La journée de tournage a été très particulière. Tous les techniciens sur le plateau ont déjà tourné avec des grosses stars françaises et internationales, mais je ne les avais jamais vus se comporter comme avec Dorothée. On est tous redevenus des enfants le temps d'une journée et tout le monde est reparti avec sa photo avec Dorothée.

En plus du scénario et du ton, deux personnages ont particulièrement retenu l'attention des gens pour leur ressemblance : Laura et Mammouth.
Phi : Pour connaître Elodie dans la vie, je savais qu'elle serait top dans le rôle car elle a beaucoup de points communs avec Laura. Pour Mammouth, c'est Mouloud Achour qui m'avait parlé de Kamel Guenfoud. Il avait croisé et rencontré, en boîte de nuit à Las Vegas, un mec qui s'amusait à porter des gens à bout de bras dans la boîte, juste pour le fun. Je me suis dit que c'était sûrement notre homme.

Pourquoi cet exercice de style au milieu du film de faire un combat en vue subjective ? Il paraît que la scène devait servir d'intro au film.
Phi : En effet, à la base c'était la séquence d'intro. L'idée était de découvrir le look de Nicky uniquement dans le reflet de la pelleteuse à la toute fin de la séquence. Mais après avoir fait des projections tests, on s'est rendu compte qu'on envoyait les gens dans la mauvaise direction. Pas au niveau de la réalisation, mais du ton. La séquence se termine par un coup de feu et on laissait sous-entendre que c'était Nicky qui le prenait dans la tête. Pas la meilleure façon de rentrer dans une comédie. La séquence est beaucoup plus digeste au milieu du film.

Les scènes d'action sont très efficaces alors que c'est souvent le point faible reproché aux productions françaises. Comment avez-vous chorégraphié ces séquences et comment avez-vous abordé leurs mises en scène ?
Phi : On a été très bien entouré par une équipe de jeunes cascadeurs, AC stunt, emmenés par Kefi Abrikh et Marc David. Ils ont énormément de talent.
Pi : Je les ai repérés sur le Net et quand Philippe les a rencontrés ça a tout de suite matché. On est de la même génération, on a les mêmes références, ce qui est un vrai plus car on sait qu'on parle des mêmes choses et qu'on se comprend.

Il y a eu des changements entre les projections tests et le montage final (sketchs, bande-son). Y a-t-il des scènes que vous auriez voulu voir apparaître ou que vous avez finalement jugées normal de retirer ?
Phi : Je ne regrette pas d'avoir retiré des séquences car seul le public détient la vérité. On fait des films pour le public et si on s'obstine à garder des choses alors que le public n'aime pas on va dans le mur.
Pi : Il y avait une séquence coupée qui nous plaisait beaucoup, une sorte de parodie de *La La Land*. Nicky s'imaginait danser à la Ryan Gosling avec Letellier (Didier Bourdon). C'était absurde et drôle en séquence isolée. Mais ça faisait trop sortir du film et de l'intrigue principale. Donc pour des raisons de rythme, Philippe l'a coupée.

Avez-vous eu des doutes pour la réception du film en France ?
Phi : J'avais le film dans la tête et je savais ce que je voulais faire. Le plus dur a été de rester concentré malgré tous les détracteurs avant même le tournage. C'est horrible de se dire que t'as quelque chose de chouette en tête et que les gens, sans avoir vu, sont persuadés du contraire. J'ai appris à ce moment que c'était toujours le cas pour les adaptations. Je n'ai aucun souci à être critiqué par les gens qui n'aiment pas le film qu'ils ont vu mais se faire

incendier par des gens qui ne savent rien et te prêtent des intentions qui sont fausses, c'est usant.

Pi : C'était dur surtout pour l'entourage, nos parents découvraient Twitter depuis peu et d'un coup ils ont vu leurs fils se prendre des milliers d'insultes en quelques jours. Du coup on leur a enlevé Twitter *(rires)*.

Pouvez-vous nous parler de votre tournée au Japon et de la rencontre avec le public au pays d'origine de *City Hunter* ?

Phi : En un mot : incroyable. C'était magique. La meilleure façon de boucler ce projet fou qui aura duré trois ans de notre vie. Ça a commencé par une rencontre au Japon et ça se termine de la même façon.

Pi : L'accueil du film a été diamétralement opposé à celui qu'on avait eu au départ en France. On se demandait s'ils ne seraient pas vexés que des Français touchent à leur patrimoine et c'est l'inverse qui s'est produit. Ils étaient honorés que des gens d'un autre pays, d'une autre culture, s'approprient et rendent hommage à une œuvre venant de chez eux. Et en plus de ça ils ont adoré le film.

Phi : Je reçois pas mal de messages de Japonais sur les réseaux, et même des cadeaux et des lettres de fans. C'est improbable mais très agréable.

Pouvez-vous nous parler des retrouvailles avec Tsukasa Hôjô ?

Phi : On a beaucoup de respect l'un pour l'autre. J'ai énormément d'admiration et de gratitude pour ce monsieur. C'est quelqu'un de très simple et humble. Il nous a fait rêver quand on était enfant et nous a permis de prolonger le rêve en étant adulte en nous confiant son bébé pendant quelque temps.

Vous avez pu rencontrer les doubleurs japonais de l'*anime* et du film. Quels échanges avez-vous eus avec eux ?

Phi : C'était top de rencontrer les Ryô et Kaori originaux. Le créateur du *mokkori* ! D'ailleurs pour le clin d'œil, dans la version japonaise, Akira Kamiya double dans notre film Jarry, qui s'appelle lui-même monsieur Mokkori.

Avez-vous pu suivre un peu le travail d'adaptation des gags au Japon ?

Phi : Pas mal de références passent aussi en japonais, elles ont simplement été traduites, *Olive et Tom* par exemple. Pour les références franco-françaises comme le passage de Dorothée, c'est sûr que ça leur échappe, encore qu'ils ont distribué des dossiers de presse là-bas où ils expliquent tout de A à Z.

© 2018 - AXEL FILMS PRODUCTION - BAF PROD - M6 FILMS
© D.R

Pi : Concernant tout ce qui est sexe, on s'attendait à voir des mosaïques un peu partout. Ils ont été très malins et ingénieux car à la place, ils ont mis le corbeau du dessin animé pour tout cacher. J'adore l'idée !

Philippe, tu as rejoint le casting de *Nicky Larson Private Eyes*.
Phi : C'était génial pour moi. Les acteurs principaux avaient déjà enregistré donc j'avais l'impression de jouer avec les Nicky et Laura de mon enfance. Et ça me changeait de jouer un méchant, la première fois de ma vie. C'est simplement dommage que je n'aie pas eu de doublage en même temps que Vincent Ropion, ça aurait été cool.

Y a-t-il un dessin animé que vous souhaiteriez adapter à l'écran ?
Phi : Les faire moi-même, pas forcément mais voir des adaptations des œuvres qui m'ont fait vibrer, si elles sont faites pour les bonnes raisons alors oui. Je n'entends malheureusement plus de nouvelles du *Cobra* d'Alexandre Aja mais plein de mangas sont adaptables sur grand écran, tant qu'ils sont faits par des personnes talentueuses qui en ont envie et surtout qui aiment le matériau d'origine.

Les gens peuvent-ils espérer une suite ?
Phi : Une suite est tout à fait possible, mais pas dans l'immédiat. On était déjà engagé sur d'autres projets avant la sortie. En tous cas on reçoit énormément de messages qui vont dans ce sens et ça fait chaud au cœur.
Pi : Concernant les références à placer dans une suite, on a déjà des milliers d'idées, des séquences entières en mode *easter eggs*. Et l'univers de *City Hunter* est tellement vaste... On adorerait aborder d'autres thèmes, la jeunesse de Nicky par exemple...

Pouvez-vous nous parler de vos prochains projets professionnels ?
Phi : Actuellement on est sur la fin d'écriture de notre prochain film, une comédie bien évidemment, mais il est encore trop tôt pour en parler en détail.
Pi : Disons simplement que ça ne sera pas dans l'univers du manga. En revanche ce sera bourré de références à la pop culture d'un autre genre. On a tellement hâte de pouvoir en dire plus car on est absolument fans du scénario ! ◢

Remerciements à Odilon Grevet.

Tsukasa Hôjô

Du manga au cinéma

Comme beaucoup d'auteurs japonais de sa génération, Tsukasa Hôjô a été marqué par le cinéma européen. De sa jeunesse sur l'île de Kyushu à la création d'une société d'édition à Tokyo, son parcours a aussi été rythmé par des rencontres et des liens qui se sont forgés avec ses collaborateurs d'hier devenus ses amis.

[Par **Maxime A. Bender**]

Tsukasa Hôjô est né le 5 mars 1959 à Kokura, une ville du nord de l'île de Kyûshû, connue notamment pour avoir échappé à la bombe atomique durant la Seconde Guerre mondiale. En effet, les conditions climatiques et la visibilité ont conduit à la destruction de Nagasaki à 200 km de là. C'est donc dans un Japon encore en reconstruction qu'il vient au monde avant terme. Logiquement plus chétif que la moyenne, il grandit dans une famille japonaise traditionnelle, sa mère est femme au foyer et son père travaille dans une entreprise de construction, et rien ne destine le créateur de *City Hunter* à connaître un tel destin artistique. Pourtant, il utilise rapidement le dessin comme moyen d'expression et démontre très vite une attirance pour les arts graphiques. Sa mère a raconté à plusieurs reprises son premier dessin, celui de sa propre main, esquissée sur un miroir, lorsqu'il était en âge d'aller en maternelle. C'est le premier attrait d'un petit garçon pour la graphie du corps humain qui n'aura de cesse de revenir durant toute sa carrière.

On ne lui permet pas vraiment de lire des mangas.

LA DÉCOUVERTE DU SEPTIÈME ART

Comme beaucoup de petits garçons japonais, il regarde des dessins animés (*Astro Boy* de Tezuka évidemment), mais on ne lui permet pas vraiment de lire des mangas. Malgré tout, il aime l'expression picturale, mais la légende raconte qu'un instituteur ne le laissait pas utiliser pleinement son talent. Le garçonnet préfère rester dans le rang, ne pas se faire remarquer, et suit les directives professorales. C'est alors qu'il se tourne vers la lecture. Les romans de science-fiction sont les premiers à trouver grâce aux yeux du collégien qu'il était devenu,

Le premier film qui marqua Hôjô

Connaître et comprendre les œuvres qui ont influencé les artistes permettent bien souvent de mieux apprécier leur art. C'est le cas pour Tsukasa Hôjô et de ce premier film marquant : *Les Fleurs du soleil*. C'est l'un des derniers longs métrages de Vittorio De Sica, un acteur/réalisateur italien multi-oscarisé et primé dans le monde entier (*Le Voleur de bicyclette*, *Miracle à Milan*, *Le Jardin des Finzi-Conti*), qui faisait partie du courant du néoréalisme italien. *I girasoli* (*Les Tournesols*) en version originale met en scène un couple séparé après douze jours d'un intense et amoureux bonheur. Lui est envoyé sur le front malgré les subterfuges du duo et lorsque la guerre est terminée, il est porté disparu. Partant à sa recherche en URSS, elle se rend sur les champs de tournesols symbolisant les soldats italiens tombés pour la patrie. Mais elle finit par retrouver son amour de jeunesse qui a refait sa vie avec une femme russe. Le cœur brisé, elle décide de rentrer en Italie pour ne rien perturber. Mais la romance ne s'arrête pas là, et bon nombre de petits ingrédients de cette histoire ont su construire le talent du jeune Tsukasa.

TENSHI NO OKURIMONO © 1988 by TSUKASA HOJO / NSP Approved No. WA 27F All Rights Reserved. French translation rights arranged with North Stars Pictures, Inc. Tokyo through Tuttle-Mori Agency, Inc, Tokyo

KOMOREBI NO MOTO DE.. © 1993 by TSUKASA HOJO / NSP Approved No WA 29F All Rights Reserved. French translation rights arranged with North Stars Pictures, Inc. Tokyo through Tuttle Mori Agency, Inc. Tokyo

avant d'être littéralement dépassé par une autre manière de conter des histoires : le cinéma. Le film, qui était peut-être le premier d'entre tous pour lui, s'appelle *Les Fleurs du soleil*. Il s'agit d'un long métrage franco-italien réalisé par Vittorio De Sica, une histoire d'amour impossible entre Sophia Loren et Marcello Mastroianni sur fond de Seconde Guerre mondiale (voir encadré p. 45). Cette passion pour le cinéma l'accompagne toute sa carrière et marque sa façon de narrer des histoires pour lui qui, à l'époque, ne pouvait voir qu'un film par mois, faute de moyens.

LA COURSE AUX PRIX

C'est vers la fin du lycée qu'il vient ou revient au manga, fait partie d'un club, et s'exerce sur de nombreuses histoires avec ses amis. Il participe ensuite à divers concours pour gagner un peu d'argent. Au début, il s'essaie vraiment à tous les genres et les codifications, mais il finit par laisser tomber le *shôjo* qui ne lui permet pas de remporter de prix. Mais à ce moment-là, il ne s'intéressait pas plus que ça à la lecture de mangas, n'achetant même pas de magazines

T.TSUKASA
'92 NOV

de prépublication, et préfèrant dévorer films et romans. C'est lors de ses années universitaires que sa vie bascule, notamment grâce à sa rencontre avec un éditeur du *Weekly Shônen Jump*. À cette époque, Tsukasa Hôjô vit dans une petite pension et court encore après les concours mangas. Il avait appris que le Prix Tezuka était doté d'une récompense à un million de yens. Il y voit une chance et propose une histoire créée pour un fanzine (MOW) appelée *Space Angel*. Malheureusement, il ne remporte pas ce concours ; d'ailleurs, comme souvent à cette période, il n'y a pas eu de vainqueur, mais un demi-finaliste et des mentions honorables. Hôjô est quand même le mieux classé du concours et repart avec 200 000 yens, avec lesquels il achète une caméra 8 mm. On le confie alors à un jeune éditeur de 4 ans son aîné, Nobuhiko Horie.

L'ÈRE SHUEISHA (OU UNE RENCONTRE DÉTERMINANTE)

Nous sommes maintenant en 1980, Tsukasa Hôjô n'a toujours pas son diplôme universitaire en poche, mais

PENDANT UN INSTANT, J'AI CRU QUE C'ÉTAIT MA MÈRE...
L... LE KIMONO TE VA TRÈS BIEN...
JUN...
LAISSE-MOI TE VOIR ENTIÈREMENT DANS CETTE TENUE...
S'IL TE PLAÎT...
JUNPEI ! J... JE...

il se voit offrir l'opportunité d'une première publication. Résidant encore sur l'île aux neuf provinces, il propose *Je suis un mec, un vrai !*, un *one-shot* paru dans un numéro spécial d'été du *Weekly Shônen Jump*. Au cœur de ce récit, on retrouve déjà des relations conflictuelles homme-femme entre adolescents avec une touche d'histoire d'amour. Ce n'est que le début pour l'auteur qui ne rencontre pas de grand succès avec cette première tentative, mais démontre bien assez de talent. Alors qu'il s'imaginait plus se diriger vers l'animation ou le cinéma, il se trouve embarqué dans l'édition. En effet, l'année suivante est la bonne, il obtient son diplôme et est édité à nouveau avec une œuvre devenue culte : *Cat's Eye*. Guidé par son éditeur, il crée cette série qui lui permet d'obtenir ses premiers véritables revenus. Alors qu'il pensait pouvoir rester sur Kyûshû et y vivre tranquillement, Horie organise le déménagement de Hôjô sur Tokyo deux jours seulement après l'annonce de la publication de l'histoire des trois filles de la nuit. Il s'occupe de tout, il lui trouve un appartement, sans vraiment tenir compte de son avis et Tsukasa Hôjô est désormais tokyoïte. L'aventure des

Je suis un mec, un vrai !, la première publication de Tsukasa Hôjô

Après s'être fait remarquer lors du 18e prix Tezuka, l'artiste a eu du temps pour faire sa toute première histoire. Elle met en scène des lycéens « à l'ancienne » d'une école pour garçons et des élèves modernes d'un institut pour jeunes filles, qui, du jour ou lendemain, doivent partager un pensionnat. Ce nouveau lieu de vie réunit deux personnages que tout oppose dans une trentaine de planches pleines d'humour sur les relations filles-garçons. Mais le *mangaka* accompli qu'il est devenu porte un regard sévère, mais empli de souvenirs, sur son œuvre : « *C'est le tout premier manga de ma carrière. Avec le recul, je suis effaré par sa piètre qualité ! Quand je pense que j'ai touché des droits d'auteur dessus, ça fait froid dans le dos ! Cela dit, je reste très attaché à cette œuvre, parce que j'étais encore étudiant au moment de sa publication, du coup elle me rappelle mes années de fac. Hé hé hé...* »[4]

SAKURA NO HANA SAKUKORO © 1992 by TSUKASA HOJO / NSP Approved No. WA-28F All Rights Reserved. French translation rights arranged with North Stars Pictures. Inc Tokyo through Tuttle-Mori Agency, Inc, Tokyo
SHONEN TACHI NO ITA NATSU - Mélody of Innocence © 1995 by TSUKASA HOJO / NSP Approved No. WA-31F All Rights Reserved French translation rights arranged with North Stars Pictures. Inc Tokyo through Tuttle-Mori Agency, Inc, Tokyo
Kyou Kara CITYHUNTER ©1985 by TSUKASA HOJO/NSP, ©2017 by SOKURA NISHIKI All Rights Reserved.

vives panthères dure jusqu'en 1985, avec une adaptation animée lancée en 1983. D'ailleurs, il ne s'est jamais trop préoccupé des productions animées de ses œuvres, cette première sérialisation s'est révélée difficile et lui laisse un goût amer.

LE GRAND DÉPART DE SHÛEISHA

Du milieu des années 1980 à l'an 2000, pendant quinze ans, il enchaîne les succès. *Family Compo*, *Rash* et bien sûr *City Hunter* portent Tsukasa Hôjô au panthéon du manga. On retrouve à ses côtés le même homme, son éditeur de toujours, Nobuhiko Horie. D'ailleurs, si dans *City Hunter*, Kaori se nomme ainsi, c'est en hommage à la fille du *tantô*, un indice de plus sur la relation qui liait les deux collaborateurs. Ses assistants ont été Haruto Takazawa, ou Takehiko Inoue. Il était apprécié au sein du *WSJ*, et Hiroki Goto, rédacteur en chef jusqu'en 1993 en dit le plus grand bien, soulignant son art de dessiner les jeunes femmes et son talent pour passer du drame au rire. Pendant ce temps-là, Horie aussi a pris du galon et prend la suite directe de Hiroki Goto à la tête du magazine phare. C'est à cette époque, sous sa direction, que le *WSJ* atteint son score historique de 6,5 millions et demi d'exemplaires vendus pour un même numéro. Mais la tête du groupe finit par le pousser vers la sortie et il quitte Shueisha en 2000. C'est alors que Hôjô et Horie montent une maison d'édition et une société de gestion de droit. Accompagnés de Tetsuo Hara (*Hokuto no Ken*, édité par Horie), du *mangaka* Ryûji Tsugihara et du *seiyû* Akira Kamiya (la voix de Ryo Saeba), ils fondent Coamix et ses filiales, Core Mix ou North Star Pictures.

D'AUTEUR À RÉALISATEUR

C'est une nouvelle ère qui démarre alors pour Tsukasa Hôjô et ses amis. Il crée un manga pour lancer un nouveau magazine. *Angel Heart*, entre suite et histoire parallèle de *City Hunter*, devient le fer de lance du *Weekly Comic Bunch*. En 2010, *Angel Heart* 2 devient, une fois de plus, la tête de proue d'un autre nouveau magazine lancé par Core Mix, le *Monthly Comic Zenon* qui vient remplacer *WCB*. Jamais il ne s'est réellement arrêté de dessiner, mais sa carrière a plus été rythmée par ses liens d'amitié que pour une profonde passion pour le manga. D'ailleurs, il n'en lit pas vraiment et il est bien souvent incapable de citer des références ou des titres qu'il adore vraiment. Au contraire, sa passion pour le roman est restée, mais c'est son amour pour le cinéma qui a marqué son œuvre. Et c'est en 2019 que la boucle se boucle enfin, après soixante années à imaginer et raconter des histoires. North Star Pictures, qui avait été à la production notamment sur les adaptations de *Hokuto no Ken*, lui permet de devenir réalisateur pour la première fois. Il dirige *Angel Sign*, un film anthologique muet adaptant cinq récits du Silent Manga Audition[1], un célèbre concours mangas dont il est membre du jury au côté de Hara, Tsugihara et présidé par Horie. Reste maintenant à voir lors de sa venue à Japan Expo cet été si la retraite lui tend les bras ou si de nouvelles créations, peut-être cinématographiques, vont profiter de son indéniable talent. ◢

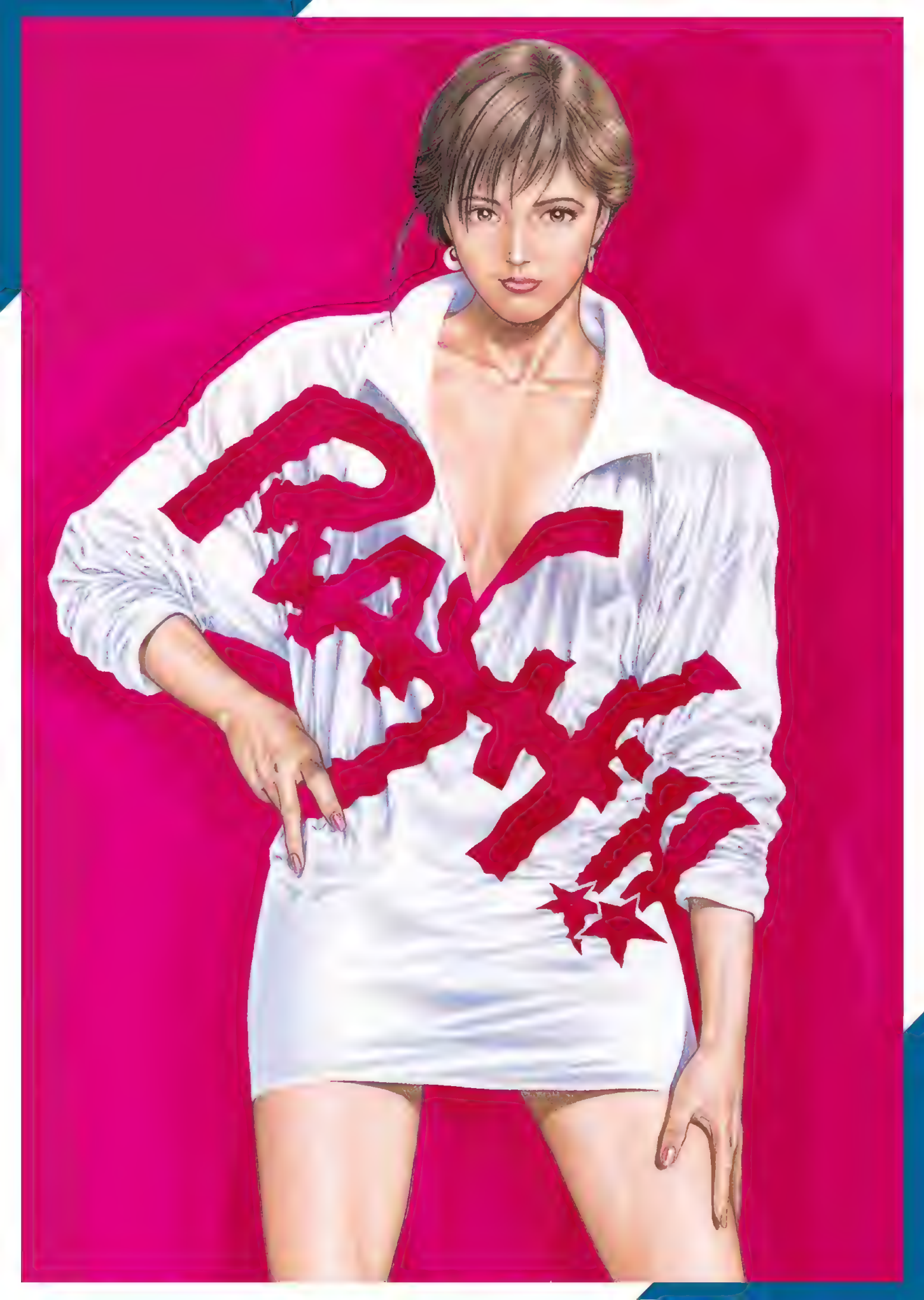
Sa vie bascule grâce à sa rencontre avec un éditeur du Weekly Shônen Jump.

1. Les règles du concours stipulent de proposer des histoires sans dialogues.
2. Commentaire présent dans le recueil *Le Cadeau de l'ange* aux éditions Ki-oon.

Le regard de Hiroki Goto, rédacteur en chef du Weekly Shônen Jump

Lors de sa venue en France, Hiroki Goto, qui a dirigé le *Weekly Shônen Jump* et qui a vu éclore Tsukasa Hôjô, aime à le comparer à Jean-Luc Godard. « *Le parallèle est dans leur manière de narrer les choses (...).* À bout de souffle *est un long métrage avec des thématiques très dures, mais raconté avec légèreté, et c'est en cela qu'on peut faire une comparaison avec* City Hunter. *Dans le film, même s'il y a des éléments graves, ils sont décrits et mis en avant de façon très originale. C'est un peu comme si on pouvait passer outre et faire autre chose après sans en tenir compte. Je trouve que c'est pareil pour les mangas de* Tsukasa Hôjô. *Il a une vraie science de la dédramatisation qui lui permet de faire passer beaucoup de choses plus lourdes.* City Hunter, *ce n'est pas ce que j'appellerais un manga "collant", dans le sens où tout est évident et grossier, c'est au contraire assez subtil. Et c'est cette subtilité-là qui m'a fait comparer les œuvres de Hôjô au cinéma français. Pour moi, c'était ça Hôjô. Certes, un auteur du* Jump, *mais un* mangaka *qui a amené un nouveau souffle de narration, un peu plus type "Nouvelle Vague", mais dans le manga* shônen. »

RASH!! © 1994 by TSUKASA HOJO / NSP Approved No. WA-30F All Rights Reserved
First Published in Japan in Comic Zenon by North Stars Pictures Inc French translation rights arranged with North Stars Pictures. Inc. Tokyo through Tuttle-Mori Agency, Inc. Tokyo



Ryô Saeba

Le personnage d'une vie

Ryô Saeba, aussi connu en France sous le nom de Nicky Larson, est le personnage principal du manga *City Hunter*, œuvre mythique de Tsukasa Hôjô qui résonne encore aujourd'hui par son esprit typique des années 1980. Nettoyeur de Shinjuku, mais surtout dragueur invétéré qui ne se prend jamais aussi sérieux, ce héros aussi classe que frivole a marqué les générations

[Par **Joan Lainé**]

Tsukasa Hôjô met fin à *Cat's Eye* avec le sentiment d'en avoir assez de dessiner des femmes. C'est ainsi qu'il se lance en 1985, et toujours au sein du *Weekly Shônen Jump*, dans un manga mettant en scène l'homme qu'il rêvait de dessiner, *City Hunter*. Ryô Saeba donc, un ancien mercenaire qui nettoie les rues de Shinjuku, est toujours prompt à prendre un contrat, surtout si celui-ci est proposé par une jolie femme. Un héros emblématique qui accompagne Tsukasa Hôjô pendant plus de six ans de publication et pas moins de 35 tomes, et auquel il redonne vie en 2001 à l'occasion d'*Angel Heart*, une suite très alternative.

LES ORIGINES D'UN HÉROS

S'il est évident que Ryô Saeba a accompagné Tsukasa Hôjô durant toute sa carrière à partir de *City Hunter*, le personnage apparaît bien plus tôt dans sa bibliographie. En effet, c'est dès le début de sa série précédente, *Cat's Eye*, que l'auteur a eu l'idée de son personnage. Lors du septième chapitre du manga, il confronte les sœurs Kisugi à Masato Kamiya, aussi nommé Le Rat. Un voleur gentleman aussi doué que dragueur, qui ne cesse de tourner autour de Hitomi. C'est alors la révélation pour Tsukasa Hôjô : il veut créer une série autour de ce personnage. Dès 1983, il publie un *one-shot* intitulé *City Hunter - XYZ* - où il met en scène un tueur à gages nommé Ryô Saeba, dans la pure lignée du personnage du Rat. Séducteur frivole plongé au cœur d'une histoire sérieuse, le personnage est acclamé et revient le temps d'un autre *one-shot* appelé *City Hunter - Double-Edged* -. Et si, graphiquement, ces deux récits que l'on peut retrouver dans le recueil *Le Cadeau de l'Ange* détonnent un peu trop pour être intégrés à la série qui naîtra deux ans plus tard, le personnage de Ryô Saeba tel qu'on le connaîtra est quant à lui bel et bien déjà présent.

DU DRAME AU COMIQUE

Dès les premiers chapitres de *City Hunter*, le ton est donné. Tsukasa Hôjô dessine un héros avec un flingue, et il va s'en servir. Ryo Saeba tue, il punit le mal sans le moindre remord. Un côté sombre qu'il contraste avec un humour le tournant en ridicule, le rendant pitoyable alors même qu'il brillait par sa classe l'instant d'avant. Et pourtant, ce *City Hunter*-là ne va pas plaire au public japonais de l'époque, qui juge le ton du manga trop dramatique pour le *Weekly Shônen Jump*. Ce retour des lecteurs pousse Tsukasa Hôjô à envisager sa série autrement. Il bascule alors vers la comédie, mettant en scène des histoires plus légères et jouant plus que jamais avec le côté pervers de son héros. À l'origine une

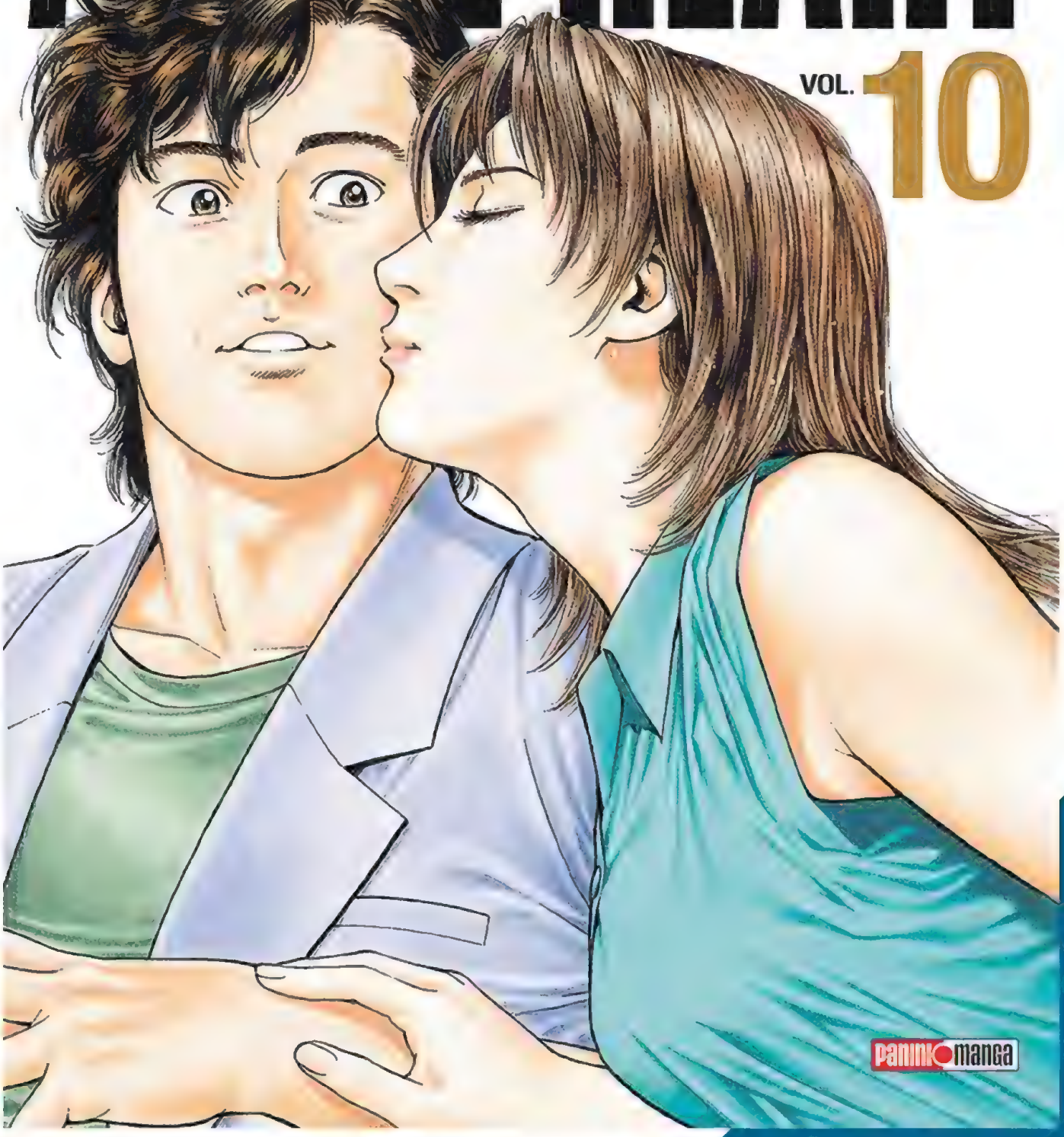
CITY HUNTER COMPLETE EDITION © 1985 by TSUKASA HOJO/NSP Approved NO 1W-06f

Tsukasa Hojo

ANGEL HEART

1st season

VOL. 10

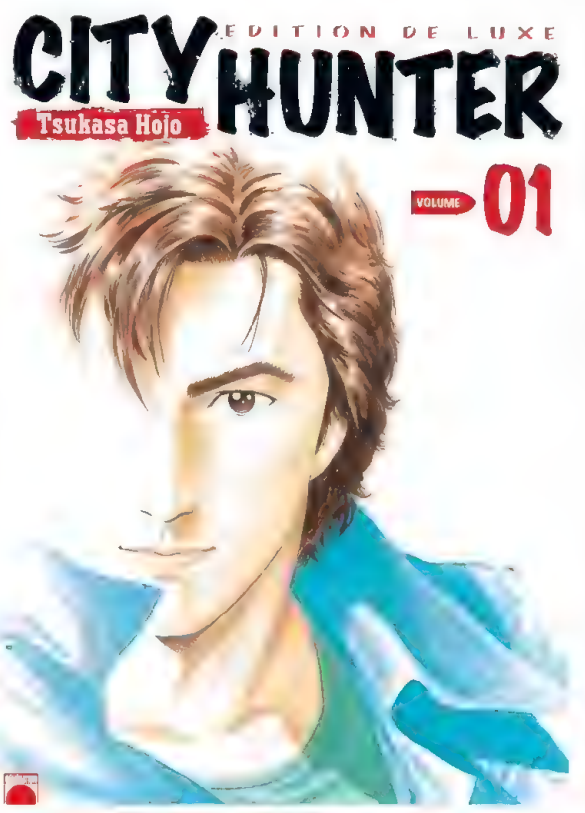


panini manga

onomatopée signifiant l'érection, le *mokkori* devient un gag récurrent à travers lequel le corps de Ryô ne peut pas mentir lorsqu'il voit une femme séduisante. Le ton de *City Hunter* devient donc grivois, voire lubrique, au fur et à mesure que l'auteur démystifie la figure du héros de blockbuster américain des années 1980 dont il s'inspire pour son personnage. Le protagoniste censé être classe et se conduire en preux chevalier blanc en toute circonstance est rattrapé par l'exacerbation de toutes les bassesses de l'homme, tant est si bien qu'il ne peut à aucun moment contenir sa perversion.

UN TANDEM DE CHOC

Fort heureusement, pour les clientes du moins, Ryô n'est pas seul ! Il est accompagné de Kaori Makimura, qui l'assiste dans son entreprise. Mais plus que prendre les rendez-vous et se renseigner sur les clients, elle colle aux basques de son compère pour s'assurer qu'il ne saute pas sur la femme qu'il est supposé aider. Tantôt par solidarité féminine, tantôt par jalousie, Kaori endosse le rôle de celle qui arrête Ryô dans ses plans pervers. Pour ce faire, elle assomme le protagoniste d'une massue de plusieurs tonnes, un gag récurrent devenu l'une des marques de fabrique de *City Hunter*. En somme, si Ryô Saeba peut être un pervers dans la fiction, c'est aussi grâce à elle. C'est en effet un ressort comique qui marche en tandem, puisque les intentions vicieuses du héros sont souvent punies par les coups de la jeune femme. Cette sanction presque divine, Kaori parvenant à blesser Ryô là où les tueurs les plus chevronnés échouent systématiquement, rappelle au lecteur que les fantasmes du héros, aussi drôles soient-ils, sont répréhensibles. Outre son rôle de juge suprême, Kaori entame au fil de la série une relation amoureuse avec Ryô. Et ce n'était pas gagné, puisque ce dernier n'était pas sensible à sa féminité très... masculine. Souvent nommée « garçon manqué » ou pire, « travelo », par des personnages de *City Hunter*, elle est en parfaite contradiction avec la vision d'une belle femme qu'a Ryô. Ce dernier est hermétique à ses charmes, et déclare même qu'il ne pourrait jamais faire *mokkori* en la voyant. Même loin d'être gagnée, cette relation affective qui évolue au fil des pages offre de grands moments de lecture.



UN HÉROS DES ANNÉES 1980

Si les blagues graveleuses et le vocabulaire insultant ne passeraient pas dans une œuvre populaire actuelle, c'est sans doute parce que *City Hunter* est ancré dans son époque : les années 1980. Découvrir les aventures de Ryô Saeba aujourd'hui revient à faire un saut dans le temps à l'époque où l'insouciance se mêlait à la décontraction. Ce qui paraît toxique ou problématique aujourd'hui pouvait sembler cool à l'époque, et c'est totalement le cas du protagoniste aussi bien quand il fait la justice lui-même que lorsqu'il s'abaisse à de pitoyables pensées perverses. Le manga de Tsukasa Hôjô est donc le témoin d'une époque révolue, et si l'on s'en rend compte dans la perception que l'on a du héros, cela se retrouve aussi dans son ambiance. Entre les modes vestimentaires qui ont fait leur temps et le Shinjuku de l'époque, *City Hunter* est empreint de son époque. Au milieu de tout cela, on retrouve Ryô, pastiche de la figure héroïque des années 1980, qui se retrouve impliqué dans des affaires à base d'organisations secrètes et autres situations peu crédibles dont la narration tout comme la surenchère de gags sont aujourd'hui datées. Et c'est avec un sentiment nostalgique que l'on redécouvre les histoires de *City Hunter*, et que l'on se rend compte que malgré leur insouciance, elles fonctionnent encore de nos jours.

LES ENFANTS DE RYO SAEBA

Personnage emblématique du manga, sûrement même l'un des plus populaires, Ryô Saeba a bien évidemment inspiré de nombreux auteurs. Si bien que lorsque l'on découvre un personnage comme le protagoniste de *Soft Metal Vampire*, aussi charismatique que pervers, on peut le qualifier de « personnage à la Ryô Saeba ». Parmi les fils spirituels de l'étalon de Shinjuku, un a particulièrement marqué les esprits : Eikichi Onizuka, le prof mythique de *GTO*. Ne se contentant pas de reprendre le charisme allié à son sens de la dérision de Ryô Saeba, le blondinet a su réinventer les bases de ce type de personnages, à tel point que des générations de lecteurs ont rêvé qu'il remplace un de leur professeur, quand bien même Onizuka est un voyou, pervers et n'a aucune compétence en éducation. L'esprit de Ryô Saeba perdure dans *Angel Heart* évidemment, mais aussi dans de nombreuses autres œuvres qui ont pris pour modèle ce héros imparfait. ◢

ANGEL HEART © 2001 by TSUKASA HOJO / NSP Approved No.ZDW-06F

Family Compo

Ma famille d'abord

Seule comédie romantico-familiale de Tsukasa Hôjô, *Family Compo* a su épater au fil des années et trouver son public. Malgré un succès mitigé à son lancement, cette publication aux sujets osés s'est installée avec le temps comme l'une des œuvres culte de l'auteur. Drôle et audacieuse, cette série s'est imposée comme pionnière et référence dans les thématiques du travestissement et de la transsexualité.

[Par **Maxime A. Bender**]

Family Compo est arrivé dans un contexte particulier. Le *mangaka* commençait de plus en plus à prendre du plaisir dans la création d'histoire courte et son ami et éditeur, Nobuhiko Horie, était amené à quitter le *Weekly Shônen Jump*. Il est alors dirigé vers un jeune magazine *seinen*, *Manga ALLMAN*, au côté de camarades et artistes comme Tetsuo Hara ou Kazuo Koike. Ainsi, propose-t-il cette idée qui avait été précédemment refusée par d'autres éditeurs, car « trop pervers », ou pas vraiment publiable en l'état. Pourtant, le contenu de *Family Compo* n'a, aujourd'hui, rien de choquant et sait encore se révéler drôle et surprenant. Dans cette histoire, nous suivons le quotidien de Masahiko, un adolescent qui vient de perdre son père. C'est dans ces conditions que le jeune néo-orphelin voit arriver la femme de son oncle, Yukari, qui lui offre l'occasion

Titre original : F.Compo **I Nombre de tomes :** 12, édition de luxe
Auteur : Tsukasa Hôjô **I Éditeur :** Panini Manga **I Genre :** comédie, romance, tranche de vie

de venir vivre avec eux et leur fille Shion. Mais si la famille Wakanae a tout du foyer japonais traditionnel, notre héros découvre rapidement que Yukari a été un homme à sa naissance. À l'inverse, son oncle Sora est en réalité une femme, chromosomiquement parlant. Logiquement perturbé par cet étonnant enchaînement de révélations, Masahiko fait tout pour réussir à prendre ses marques dans cette nouvelle vie. Il pense d'ailleurs pouvoir s'appuyer sur Shion, mais elle aussi s'amuse notamment à se travestir. D'autres personnages hauts en couleur interviennent dans cette fresque familiale comme Yoko qui s'approche peu à peu de Masahiko, le yazuka Tatsumi, ou encore les membres du club de cinéma de l'école. Des relations complexes se tissent entre chacun des protagonistes pour rendre cette comédie parfois touchante, parfois burlesque, mais toujours plaisante.

COMÉDIE ? ROMANCE ? OU LES DEUX ?

Le travestissement est donc au cœur de ce manga qui le présente sous la meilleure des façons, positivement. Il est intéressant de voir comment Hôjô a réussi à capturer l'image d'une famille et du quotidien d'un adolescent en utilisant ce biais. Et il est évident que cette publication a été un marqueur, un véritable déclencheur pour le monde de l'édition de manga. C'est à partir de ce moment-là que des personnages ou d'autres récits empruntant ces caractères ou ces thématiques ont pu commencer à fleurir dans les années qui ont suivi. Il est aussi intéressant de voir comment *Family Compo* alterne parfaitement comédie et romance, au même titre qu'un *City Hunter* savait alterner comédie et action. D'autant que les particularités du triangle amoureux entre Masahiko, Yoko et Shion ajoutent du piquant à cette histoire, sans jamais tomber dans la vulgarité, avec une touche de naïveté. Jouer de cette manière avec les clichés liés au genre et avec les préférences sexuelles, à tout âge, tout en les démontant de A à Z, est une très belle performance. Ce n'est pas l'aventure la plus célèbre de l'auteur, mais elle fait partie des indispensables lorsqu'on apprécie Ryo Saeba, Kaori et les Cat's. Cette série est disponible en douze volumes en France, dans une édition de luxe, désormais réimprimée et trouvable (ou commandable) dans toutes les bonnes librairies. ◢

Il est intéressant de voir comment Hôjô a réussi à capturer l'image d'une famille.

SNACK WORLD

Retrouvez vos héros préférés de la série Snack World en manga !

Déjà disponible en jeu vidéo sur

NINTENDO SWITCH

Shônen

SÉRIE EN 2 TOMES
EN LIBRAIRIE LE 18 MARS 2020.

©2017 Sho. (LEVEL-5/SWP) All rights reserved./SHOGAKUKAN.

INTERVIEWS

RUMIKO
TAKAHASHI

MAKOTO
AIZAWA

YUKITO
KISHIRO

DI
NIANMIAO

HISASHI
EGUCHI

HIROKI
GOTO

OLIVIER
CUVELLIER

Rumiko TAKAHASHI

Je dessine donc je suis

Janvier 2019 : le grand prix d'Angoulême consacre la carrière de Rumiko Takahashi, un an après son entrée au Hall of Fame du prestigieux Eisner Award. Enfin la reine du manga semble reconnue internationalement. Bien sûr, au regard de ses nombreux prix obtenus au Japon et forte de plus de 200 millions de mangas vendus dans le monde, le doute était faible, mais il n'y a pas que le mur de Berlin ou de Trump qu'il est plaisant de voir tomber...

[Propos recueillis par **Valentin Paquot**]

Photo : Valentin Paquot

Est-il vraiment besoin de présenter Rumiko Takahashi aux lecteurs d'*AnimeLand* ? L'auteure des best-sellers *Urusei Yatsura* (*Lamu*, éditions Glénat), *Maison Ikkoku* (*Juliette je t'aime*, éditions Tonkam-Delcourt), *Ranma ½* (éditions Glénat), *Inu-Yasha* et *Rinne* (éditions Kana) et bientôt *Mao* (éditions Glénat, été 2020) a conquis depuis longtemps les bibliothèques des mangaphiles de bon goût. Aussi humble que curieuse et vivace, Rumiko Takahashi pose autant de questions qu'elle délivre de réponses. Une âme d'enfant insatiable réside dans ses yeux pétillants. Retour sur un entretien inoubliable.

Qu'est-ce qui vous a poussée à devenir *mangaka* ?
Enfant je lisais beaucoup de mangas. On peut dire que je baignais dedans. Ça s'est donc fait de manière très naturelle. Ça n'a pas été une révélation ou un choc mais plus une évidence maturée au fil de mes lectures.

Vous vous souvenez du premier manga que vous avez lu ?
Oui très bien, c'était un manga de Fujio Akatsuka qui s'appelait *Songokun*, un jeu de mots où l'auteur transformait Songoku en Songokun.

Vous incluez des références d'autres mangas dans vos histoires. Pourquoi ces hommages ?
C'est quelque chose que je faisais fréquemment quand j'étais jeune et moins aujourd'hui. D'une manière générale, ce qui m'intéresse c'est de citer des idiomes qui sont reconnaissable par tous. Des passages qui ont marqué les lecteurs. J'aime interpeller le lecteur via la culture générale liée aux mangas.

Y a-t-il des éléments culturels qui, selon vous, sont durs à comprendre en dehors du Japon ?
Oui évidemment. J'ai fait énormément de références à des *drama* japonais ou à des gags liés au quotidien nippon. Donc forcément de nombreuses références doivent manquer au lectorat étranger. Ça fait partie du cheminement d'une œuvre et rend la vie des traducteurs difficile.

Vous rayonnez l'amour du manga. Pourtant, le métier est réputé difficile. Comment faites-vous pour garder la flamme à ce point ?
J'aime sincèrement tout dans le métier de *mangaka*. Là où je m'amuse le plus, c'est quand je réalise mes *nêmu*. J'adore aussi dessiner et raconter des histoires.

Vous alternez les longues séries et les *one-shot*. Est-ce pour vous ressourcer ?
Je me contente souvent de répondre à la demande formulée par mes éditeurs. Je prends du plaisir sur tous les types d'histoires, que l'on me sollicite pour une histoire longue ou courte. Souvent quand je travaille sur une histoire courte, j'éprouve l'envie de revenir à ma série en cours, de retrouver l'histoire et les personnages qui occupent mes pensées. Mais en effet, passer de l'un à l'autre me permet de changer de contexte, d'environnement et même d'humeur. Aujourd'hui, j'ai trouvé un bon équilibre dans ma manière de fonctionner pour faciliter ces transitions.

Vous avez la réputation de toujours rendre vos planches à l'heure. Quel est votre secret ?
Avant tout, il faut bien noter que le manga fait partie intégrante de ma vie. Je vis et je respire manga.
Mon quotidien est rythmé manga. Le manga est ma priorité absolue. Et c'est pour ça que j'accorde une grande importance aux deadlines et que je les respecte. Aussi, j'adore dessiner, j'adore ce que je fais et par là même, je travaille sans avoir l'impression de travailler. Sans devoir me forcer aucunement. Si ça simplifie la vie de mes responsables éditoriaux alors tant mieux, mais c'est avant tout une conséquence de mon amour pour les mangas *(rires)*. Je ne rends pas mes planches à l'heure pour être une bonne élève.

J'adore dessiner, j'adore ce que je fais et par là même, je travaille sans avoir l'impression de travailler. Sans devoir me forcer aucunement.

Racontez-nous une semaine type ?
Une semaine type dans mon atelier se scinde en deux parties. Les trois premiers jours je travaille seule sur le storyboard. Une fois celui-ci terminé, j'appelle mon *tantô* afin de faire une réunion dessus. Comme je travaille le soir, il arrive vers 23 h et valide le storyboard ou me fait des retours. Je travaille alors jusqu'au matin et je dors en milieu de journée.
Ensuite, il y a deux jours consacrés à l'encrage et aux finitions sur les planches. C'est le moment où mes assistantes viennent à l'atelier. Elles arrivent en général vers 20 h. On travaille jusqu'au petit matin et on reprend à 20 h à nouveau. Je suis la seule à travailler sur les personnages. Je m'en occupe dans la journée, avant que les assistantes n'arrivent. Elles s'occupent des aplats, des décors et d'une partie de l'encrage.

Rétrospectivement est-ce que vous changeriez la fin d'une de vos séries ? Si oui, laquelle et pourquoi ?
Aucunement. Je suis satisfaite de ce qui a été fait, et je pense que c'est même important que ça ne change pas.

Êtes-vous tentée de revenir dans l'univers d'une de vos précédentes séries ? Par exemple les enfants de Lamu, la nouvelle génération de locataires de la pension des mimosas ?
Non pas du tout. Je suis passée à d'autres univers et je n'aime pas revenir en arrière.

Vous réalisez essentiellement des comédies romantiques, vous préférez plus la comédie ou la romance ?
Même quand je fais des histoires sérieuses, j'intègre des notions d'amour et de romance. Donc si je dois vraiment choisir entre l'amour et la comédie, ça serait l'amour. Mais les deux me semblent essentiels.

Vous êtes fan de Shinji Mizushima et de son *Abusan*, mais aussi de Mitsuru Adachi : qu'est-ce qui vous plaît particulièrement dans leurs œuvres ?
J'ai énormément d'estime pour ces deux auteurs. Mizushima-sensei est l'un des pionniers du manga sur le baseball, voire sur le sport. Je me demande même si je n'ai pas découvert le baseball à travers ses mangas avant d'en voir à la télévision. Ce qui me plaît dans les mangas qu'il réalise, ce sont les personnages qu'il développe et la richesse de l'univers qu'il construit autour.
Dans le cas d'Adachi-sensei, j'aime beaucoup la douceur de ses personnages et de l'univers qu'il crée, d'un point de vue graphique autant que logique. Il a aussi une gestion des temps, du rythme, qui montre bien son incroyable talent. Cette gestion du temps dans les mangas de Mitsuru Adachi est particulière.
Le sport n'est pas mon genre de prédilection quand je réalise un manga. C'est très difficile à dessiner. Il y a beaucoup de personnages, beaucoup d'objets (ballons, battes, paniers…), ce qui rend très exigeante la réalisation d'un manga de sport. Je prends plus de plaisir à lire les mangas de sport réalisés par mes confrères qu'à en écrire moi-même.

Vous avez travaillé avec Mitsuru Adachi en collaboration sur un *one-shot* : racontez-nous comment ça s'est déroulé ?
Tout est parti d'une discussion amicale que nous avons eue un soir. Nous discutions de ce que nous deviendrons en vieillissant. Et quelques jours après, Adachi-sensei est

D.R.
© 2007 Rumiko TAKAHASHI
TAKAHASHI RUMIKO TANPENSHU 1 or W by Rumiko TAKAHASHI © 1995 Rumiko TAKAHASHI / SHOGAKUKAN

venu me voir, il avait réalisé un *nêmu* et m'a proposé que l'on en fasse une histoire. Il n'y avait rien de prémédité.

Vous avez une grande tendresse pour les personnages imparfaits.
J'aime tous mes personnages quels qu'ils soient. Mais c'est vrai que les personnages qui ont des défauts, qui sont imparfaits, ouvrent plus de possibilités scénaristiques. Ça permet des développements inattendus, des évolutions différentes et plus riches que si on n'avait que des personnages parfaits. Je ne pourrais pas dessiner des personnages que je n'aime pas. C'est fondamental pour moi de tous les aimer.

Les personnages qui ont des défauts, qui sont imparfaits, ouvrent plus de possibilités scénaristiques.

Même les méchants ? Est-ce qu'il faut trouver quelque chose à aimer chez eux ?
En effet, j'ai toujours une forme d'empathie, d'affection même pour les personnages méchants. Et c'est pour ça probablement que je ne fais pas de personnages foncièrement mauvais.

Où puisez-vous votre inspiration ?
C'est une question difficile. Ce que je peux dire c'est que je ne fais pas partie de ces personnes qui piochent des idées externes. Quand je suis devant ma planche et que je me demande ce que je vais raconter, je prends toujours en compte ce que j'ai dessiné la semaine d'avant. Et j'essaye de piocher dans mon imagination ce que je veux raconter, dans la continuité.

Dans une interview, vous avez déclaré que l'introduction de nouveaux personnages était un moyen de dynamiser une histoire. Est-ce que vous avez une autre astuce pour les jeunes auteurs ?
C'est difficile, sans paraître pédante. Mon principal conseil c'est de prendre du plaisir en dessinant. Et faire des efforts pour arriver à bien transmettre les idées que vous avez en tête.

Est-ce que vous lisez des BD ou des comics ?
Pour ce qui concerne les comics, je les ai découverts par le cinéma et depuis je lis *Spider-Man*. J'ai vu des BD enfant et je les trouvais magnifiques. J'avais peur de ne pas avoir de talent pour faire du manga. En toute confidence, je ne trouve pas que mon dessin soit particulièrement beau.

Certaines de vos assistantes sont devenues *mangaka*. Comment se passe cet envol du nid ?
Trois de mes assistantes sont en effet devenues *mangaka* par la suite. C'est très difficile de devenir *mangaka* et de le rester. Certaines personnes préfèrent rester au poste d'assistant. Dans ma carrière j'ai eu une douzaine d'assistantes qui sont restées pour une longue période. Mes trois assistantes actuelles me suivent depuis plus de dix ans. Nous avons une vraie relation de confiance. Et aussi nous avons acquis des automatismes et sommes diablement efficaces. Je n'ai qu'à leur montrer une planche et dire « *tu vois ici ?* » pour qu'elles comprennent ce qu'il faut faire.

Est-ce que vous connaissez les fins de vos mangas dès le départ ?
Non, quand je commence une série je n'ai aucune idée d'où l'histoire va me mener.

Lamu, Oyuki, Benten, Ran vont à la même école, il n'y a pas de séparation par genre ni classe sociale dans l'espace. Est-ce que ce système égalitaire vous semble manquer aujourd'hui dans la société japonaise ?
Je ne pense pas que ça soit un problème d'égalité. Quand j'étais enfant, on avait très peu de chance d'avoir des élèves étrangers avec nous à l'école. Alors qu'aujourd'hui cette possibilité est beaucoup plus grande.

Lamu était supposée n'apparaître que pour un chapitre mais elle s'est imposée pour devenir la protagoniste principale aux dépends d'Ataru. Comment ça s'est passé ?
En réalité dans l'histoire complète, elle ne devait apparaître que dans les cinq premiers chapitres. On avait imaginé les axes de cinq chapitres avec mon

MAISON IKKOKU [Kunko] ©1997 Rumiko TAKAHASHI / SHOGAKUKAN
URUSEI YATSURA © 1995 Rumiko TAKAHASHI / SHOGAKUKAN URUSEI YATSURA
URUSEI YATSURA PERFECT ★ COLOR EDITION © 2016 Rumiko TAKAHASHI / SHOGAKUKAN

HFFF
HFFF
HFFF
HFFF
HFFF

éditeur. Dans le premier, je faisais apparaître Lamu, dans le second une histoire complètement différente, mais dans le troisième chapitre je me suis retrouvée à devoir faire intervenir Lamu pour que mon histoire aboutisse. Je me suis alors rendue compte que ça marchait bien et je l'ai gardée pour les quatrième et cinquième chapitres. À ce moment mon éditeur m'a dit que les lecteurs aimaient ce personnage de Lamu et que ça serait bien de le garder pour la suite. C'est comme ça qu'elle s'est retrouvée à devenir l'héroïne du manga.

Mes trois assistantes actuelles me suivent depuis plus de dix ans. Nous avons une vraie relation de confiance.

Bien que datée, l'histoire de *Maison Ikkoku* marche encore. Au-delà du caractère intemporel d'une romance, pourquoi à votre avis cette œuvre reste indémodable ?
Maison Ikkoku est une œuvre à fort caractère romantique, ce titre évoque l'amour à sens unique, l'attente que l'on peut avoir en étant amoureux, des silences et des déceptions liés au cœur. C'est par ces aspects-là qu'elle est universelle et intemporelle à mon avis.

Comment vous est venue l'idée des sources maudites dans *Ranma ½* ?
Au départ je souhaitais aborder la thématique d'un héros qui change de sexe. Et après avoir mûrement réfléchi à comment amener ce changement, la source maudite m'a semblé être le moyen le plus adéquat.

Vous attendiez-vous à ce que P-chan devienne un personnage aussi iconique ?
Je voulais en faire un personnage mignon, afin qu'il plaise malgré sa transformation. J'espérais qu'il aurait

Une famille formidable

Très tôt, Rumiko Takahashi a su qu'elle allait devenir *mangaka*. Fille de médecin, benjamine de la famille, elle n'avait pas la pression pour prendre la suite de ses parents, pour le plus grand bonheur de millions de lecteurs. La période de la guerre a été difficile, son père était médecin militaire à bord d'un sous-marin, et donc particulièrement exposé. Un jour, ayant frôlé la mort, il a écrit un poème qu'il pensait alors posthume. En voyant ce poème, son supérieur, fan de haïku, s'est lié d'amitié avec lui. Peu de temps après, il s'est arrangé pour changer son ordre de mission et l'assigner à un poste à terre. Le père de Rumiko a probablement survécu à la guerre grâce à cette rencontre. Après le conflit, il s'est spécialisé en gynécologie et la clinique était attenante à la maison. Tous les ans, la famille regardait l'émission *Kohaku Utagassen* (concours de chant du nouvel an qui oppose deux équipes avec des professionnels et des célébrités), et à chaque fois, arrivait une patiente avec un enfant en train d'accoucher.

URUSEI YATSURA PERFECT ★ COLOR EDITION © 2016 Rumiko TAKAHASHI / SHOGAKUKAN

du succès mais je ne m'attendais pas à ce qu'il devienne iconique. J'en suis très contente.

De toutes vos séries, *Ranma ½* semble être celle dont les fans ont eu le plus de mal à décrocher. Comment avez-vous vécu cet attachement à vos personnages ?
Je ne me souviens pas de manifestations de fans à ce sujet. Mais je me souviens avoir reçu deux gros colis, remplis de lettres en provenance des États-Unis dans lesquelles les fans me remerciaient pour la série. Et ça m'avait énormément touchée.

À chaque fois que je commence ou termine une série, j'ai l'envie de chercher un nouveau lectorat.

Vous avez réalisé *Inu Yasha* avec l'idée de faire un manga d'action/aventure. Pourquoi ce besoin ?
En fait, j'avais envie de faire un manga d'aventure, avec des scènes d'action fortes. Je voulais qu'il y ait des combats avec des sabres. Probablement car mes deux mangas précédents étaient des mangas de gags, de comédie, et j'avais envie de m'essayer à un autre genre.

Mao serait-il une synthèse des deux styles ? Action et comédie ?
Dans le cas de *Mao* il n'y a pas beaucoup de comédie. Ne vous laissez pas berner par les premiers chapitres qui sont plus légers.

D'où vous est venue l'idée d'utiliser le cycle de Samsara en référence ?
Le Japon a une culture relativement bouddhiste, donc introduire le concept de réincarnation n'a rien d'exceptionnel en soi. Ce qui m'intéressait davantage c'était de raconter l'histoire de personnages qui n'arrivaient pas à passer dans l'au-delà et qui étaient retenus par leurs ressentiments liés à leur vie d'être humain.

Est-ce que vous croyez en la réincarnation ?
Non, pas vraiment.

Il n'y a pas juste deux univers qui se rencontrent dans *Mao*, mais aussi deux époques. Pourquoi ce choix de période ?
Ce qui est particulièrement intéressant dans le fait d'avoir deux époques, c'est que ça crée un écart assez visible et intéressant à mettre en scène. Pourquoi revenir 100 ans en arrière, à l'ère Taisho (début XX^{e} siècle), tout simplement parce que c'est une période très mouvementée pour le Japon : grand tremblement de terre, crise économique, le Japon se militarise et se dirige vers la Seconde Guerre mondiale... Mais c'est aussi une période très particulière pour nous les Japonais ; avant la période militariste, avant ces drames, cette époque garde un véritable charme selon nous.

Avez-vous un message pour vos fans français à l'occasion de la sortie de *Mao* ?
J'espère que vous apprécierez *Mao* que je considère comme un manga de *dark fantasy*. J'ai conscience que vous ne serez pas forcément familier avec le Japon de l'ère Taisho, mais ça sera au contraire intéressant pour vous de découvrir cette période à travers ce manga. Les personnages que je mets en scène dans *Mao* sont un peu différents de ceux que vous avez pu connaître dans mes mangas précédents, mais j'espère que vous les apprécierez eux aussi autant que vous avez aimé ceux des œuvres précédentes.

Une jeunesse dans le dessin

La jeune Rumiko a pris goût à dessiner en recopiant les peintures à l'encre de Chine de son père (du Sumiye). Elle a acheté ses premiers stylos à dessin à l'âge de 12 ans. À cette époque, elle a commencé à réaliser des *yonkoma* sans gag. Avant le collège, elle avait déjà choisi de devenir *mangaka* et a envoyé des planches aux magazines *Shônen Sunday* et *Garo*. Elle était très fan de Susumu Katsumata (publié en France aux éditions Cornelius et Le Lézard noir). Le manga qui a le plus influencé Rumiko Takahashi est *Dororo* d'Ozamu Tezuka. Fan absolue, elle a eu la chance de pouvoir serrer la main du maître de son vivant, mais regrette ne pas avoir eu l'opportunité d'une vraie discussion avec lui.

RANMA 1/2 [SPECIAL] © 2016 Rumiko TAKAHASHI/SHOGAKUKAN

DOOOM
DOOOM
PLATCH
PLATCH
PLATCH
PLATCH

De la *dark fantasy*... est-ce un écho à la période actuelle qui semble très sombre ?
Tout à fait, nous sommes dans une époque sombre, le monde d'aujourd'hui n'est pas très joyeux.

On peut donc dire que la vie réelle influence vos mangas ?
Pour *Mao*, tout à fait, mais il ne faut pas que ça soit une influence trop récente. Cela déstabiliserait le lecteur. C'est aussi une des raisons pour lesquelles j'ai décalé dans le temps le monde des esprits. Cent ans en arrière c'est suffisamment loin pour ne pas trop affecter les lecteurs.

Avec votre expérience, à quel moment savez-vous qu'une série va durer ?
Ça dépend fortement du magazine de prépublication. Dans le cadre du *Shônen Sunday*, on attend un mois ou deux après la sortie du premier volume relié pour savoir si la série a un impact ou non.

À chaque nouvelle série vous changez drastiquement de genre. Pourquoi ces variations ?
Mes histoires durent en général une cinquantaine de volumes, ce qui représente environ dix ans. À ce moment j'estime en avoir fait le tour et j'éprouve le besoin de changer de style, de sujet.

Comment plaire aux jeunes lecteurs d'hier, d'aujourd'hui et de demain ?
À chaque fois que je commence ou termine une série, j'ai l'envie de chercher un nouveau lectorat. Je n'ai pas forcément l'intention de faire le lien avec mes lecteurs des séries précédentes. J'entends par là que je ne cherche pas à reproduire une histoire qui a marché avec eux juste pour les satisfaire. C'est cette exigence de renouveau qui, je pense, permet de plaire à de nouveaux lecteurs.

Vous qui lisez énormément de mangas, quel est le dernier titre qui vous a marquée ?
Le dernier manga qui m'a marquée est une web-série publiée dans le *Morning Digital* (NDLR : un concurrent de la Shôgakukan, preuve de l'ouverture de Rumiko Takahashi). Il s'appelle *Mogu mogu tabe Haruku* et rassemble des instants tranche de vie sur un ours qui prend du plaisir à manger. C'est un manga très chaleureux et ça donne envie de partager les plats très appétissants sur les réseaux sociaux.

Aujourd'hui, certaines choses auraient du mal à passer, par exemple Happosai, le voleur de sous-vêtements.
C'est possible, mais vous savez, c'est tiré d'une histoire vraie. Je pense qu'il y a moins de vols de sous-vêtements car aujourd'hui les filles sont plus prudentes qu'avant. Je ne pense pas que les hommes se soient assagis.

Mao by Rumiko Takahashi © Shogakukan Inc. 2020 All rights reserved
INU-YASHA © 1996 Rumiko TAKAHASHI/SHOGAKUKAN
Rinne © 2009-2017 Rumiko Takahashi / Shogakukan

Les mœurs évoluent peut-être mais moins que ce que l'on pense.

Avec les versions animées, il était fréquent de franciser les noms. Est-ce que vous étiez consultée ?
Non pas du tout. J'ai été surprise que Kyôko soit renommée Juliette, mais l'essentiel c'est que les fans aient accepté, aimé le personnage. Et il arrive que les sonorités restent proches, par exemple Ryôga qui devient Roland dans *Ranma ½*.

Comment choisissez-vous les noms de vos personnages ?
Avant tout, il faut choisir des prénoms faciles à retenir et à prononcer. Il ne faut pas oublier que les principaux lecteurs sont des enfants. Ensuite, en ce qui concerne les kanji, il faut en choisir avec peu de traits sinon c'est casse-pieds *(rires)*.

Avez-vous voyagé en Chine au début de *Ranma ½* pour vous documenter ?
Non malheureusement, je ne suis jamais allé là-bas. J'ai lu beaucoup d'ouvrages et de guides touristiques. Je trouve visuellement qu'il y a des paysages très intéressants.

Aussi, j'adore les films de Jacky Chan, en particulier *Drunken Master* que j'ai vu et revu plein de fois.

Où aimeriez-vous pouvoir voyager ?
Sans hésiter, au Mexique, pour y voir les pyramides incas, mayas et aztèques. J'y suis déjà allée deux fois, mais j'aimerais y retourner. Voir et pouvoir monter, toucher des édifices comme les pyramides mexicaines. C'est quelque chose qu'on ne retrouve pas vraiment ailleurs.

La première fois que vous étiez partie en voyage, c'était pendant la publication de *Ranma ½*. Comment avez-vous réussi à convaincre votre éditeur ?
Pour *Ranma*, j'avais pris de l'avance et fait plusieurs chapitres en amont. Nous avions pu partir avec mes assistantes, juste après la sortie du second tome en librairie.

Vous avez encore des chapitres d'avance, aujourd'hui ?
À l'époque de *Ranma*, j'avais toujours 3-4 chapitres déjà faits. Mais aujourd'hui je ne dessine plus en avance.

Est-ce que vous vous souvenez d'un retour de fan particulier ?
J'ai un souvenir assez précis de mes débuts. Dans notre atelier, nous n'avions pas de photocopieuse. J'étais allée faire des photocopies à la librairie du coin. Et pendant que je copiais mes planches, un petit enfant a vu ce que je faisais, il m'a pointée du doigt et a dit : « *Oh c'est Lamu !* » Ça m'avait sincèrement touchée. ◢

Remerciements aux éditions Glénat, à Shôgakukan, en particulier Koike-san, et surtout à Rumiko Takahashi elle-même.

Yukito KISHIRO

J'ai découvert la SF avec Star Wars

Célébré à Angoulême, le créateur de *Gunnm* fait partie des incontournables du *seinen*. Il a introduit le manga dans la vie de nombreux Français dans les années 1990 et sa série continue de passionner des millions de lecteurs à travers le monde, notamment grâce à son adaptation cinéma sortie l'année dernière.

[Propos recueillis par **Valentin Paquot**]

© Glénat

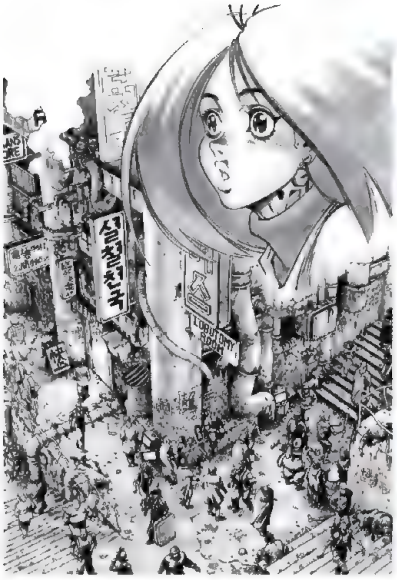
Qu'est-ce qui vous a incité à devenir *mangaka* ?
Aussi loin que je me souvienne j'ai toujours dessiné. Je ne me souviens pas d'un moment où enfant je ne dessinais pas. J'ai su dessiner avant de savoir écrire. À l'école primaire, mes camarades me disaient : « *Tu dessines super bien, tu vas devenir* mangaka. » Moi je leur disais que c'était impossible, j'étais destiné à succéder à mon père. Et petit à petit, au fur et à mesure que je progressais en dessin, l'idée a commencée à germer, à peu près quand j'étais au lycée.
Lors de ma dernière année de lycée, j'ai postulé pour un concours de jeunes auteurs à Shôgakukan, en visant un prix. Je m'étais promis : « *Si je décroche un prix, je trouverai le courage d'en parler à mes parents, ça sera un argument de poids pour expliquer que je voulais devenir* mangaka. » J'ai obtenu un prix, mais j'ai malgré tout eu du mal à leur avouer ma volonté de devenir *mangaka*. Finalement je ne suis pas passé au statut de professionnel. Je suis rentré dans une école spécialisée dans le design. Pendant mes études, je faisais aussi de la distribution de journaux pour payer en partie mon école pendant un an. Je n'allais pas tant que ça en cours, je dessinais beaucoup. Il faut savoir qu'avant de postuler pour le prix, je m'étais donné comme objectif de dessiner 1 000 pages, et je l'avais tenu. Là aussi je m'étais dit qu'une fois atteint cet objectif je pourrais annoncer à mes parents mon intention de devenir *mangaka*. Mais cette fois non plus, je ne l'ai pas fait. C'est arrivé après, et j'ai pu alors sentir qu'une distance s'était installée entre nous.

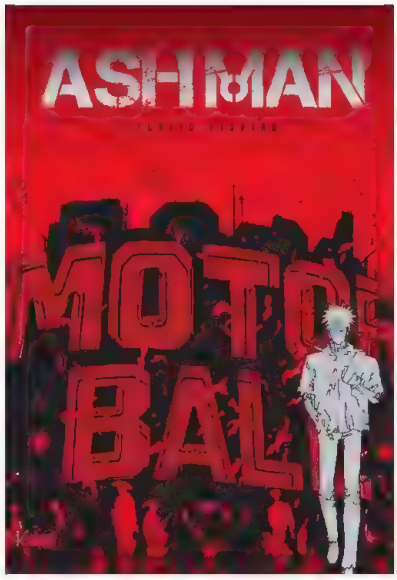
Au bout d'un an, j'ai arrêté cette école. À cette période, une de mes tantes – la seule personne dans ma famille qui avait des affinités avec le monde de la culture – m'a transmis une lettre qui m'expliquait : « *Normalement, les jeunes de ton âge vont à l'université, puis entrent sur le marché du travail. Toi tu as choisi de prendre un petit boulot et de viser des études plus courtes. Je me permets de te donner comme conseil de te fixer un objectif. Tu te donnes jusqu'à 23 ans pour percer dans le milieu du manga, et si jamais tu n'y arrives pas, alors abandonne.* » Je me suis donné énormément de mal, et j'ai finalement décroché ma série *Gunnm* juste avant l'anniversaire de mes 23 ans.

De quoi parlait cette histoire de 1 000 pages que vous avez écrite ?
J'avais lu cet objectif de 1 000 pages dans un manuel édité par Shôgakukan. Il disait que pour prétendre à un prix et à devenir professionnel, il fallait l'expérience d'avoir déjà dessiné 1 000 pages. Complètes et terminées. Par contre, ces pages regroupaient plusieurs histoires de tous genres et tailles. J'ai décroché un prix alors que j'en étais à un peu plus de 300 réalisées. Ça m'a encouragé dans cette voie.

Pourquoi la SF occupe-t-elle une place prépondérante dans vos œuvres ?
Bien entendu, je dessine de la SF parce que j'aime la SF. Cependant, j'étais enfant dans les années 1970, et, à cette époque, les séries et les *anime* que je regardais avaient un côté « scientifique ». Ce n'était pas de la SF à

© Audrey Odor • FIBD Angoulême 2020
AKS MAGNA © Yukito Kishiro / Kodansha Ltd





proprement parler, mais il y avait des hommes de science, des rapports à l'environnement, à sa détérioration. Des scientifiques ou des méchants qui utilisaient la science à mauvais escient. J'ai été bercé par ce type de scénario, d'histoire et d'univers. Je m'intéressais à ça sans savoir que c'était de la SF. Puis j'ai vu *Star Wars*. C'est là que nous avons commencé à parler de science-fiction au Japon. Quand je suis devenu *mangaka*, j'avais envie de dessiner ce que j'avais envie de raconter, pas ce qu'on m'imposait de raconter. Or, à l'époque, la SF était un genre mineur et les éditeurs étaient très réticents à laisser les auteurs faire de la SF.

Vous avez alors rencontré un éditeur de Shûeisha qui a aimé votre *one-shot* *Rain Maker* et vous a guidé sur le chemin de *Gunnm*. Pouvez-vous nous raconter cette rencontre et ce chemin ?

Au départ j'avais préparé cette histoire pour la montrer à Shôgakukan et j'espérais en faire une série hebdomadaire. Et, sans cesse, on me disait qu'il y avait du potentiel mais il fallait que j'améliore ceci ou cela, que je refasse mon storyboard... Et, au bout d'un moment, j'avais l'impression qu'on me faisait tourner en bourrique. Finalement, d'un responsable éditorial à un autre, je suis tombé sur un éditeur qui m'a présenté monsieur Tomita, qui était directeur éditorial d'un magazine mensuel qui n'existe plus aujourd'hui. Il a beaucoup aimé ce que j'avais fait et il m'a demandé de faire 100 pages de storyboard. Je l'ai fait, puis il m'a dit : « *C'est pas mal, refais-le !* » Et il m'a fait faire ça plusieurs fois. Après avoir réalisé plus de 300 pages de storyboard sans que rien ne soit publié, j'avais une vraie frustration de dessiner sans aboutir. Je lui ai dit : « *Monsieur Tomita, c'est bien gentil tout ça, mais peut-être que j'aimerais dessiner autre chose ?* »

L'histoire de *Rain Maker* tournait autour d'un cyborg mâle, et à la fin de l'histoire il y avait un policier féminin prénommé Gally. En voyant ce personnage à la fin de mon storyboard, Monsieur Tomita m'a dit de prendre ce personnage et d'essayer de construire une histoire autour. C'était à l'opposé de mes principes et méthodes. Je construisais d'abord une histoire et ensuite j'intégrais les personnages dans l'histoire et l'univers que je souhaitais développer. Il a insisté pour que j'essaye. J'y suis allé à contrecœur. Et ça a donné un *one-shot* de 31 pages. Monsieur Tomita m'a à nouveau demandé de le refaire deux fois. Je commençais à vraiment trouver le temps long. Et soudain en 1990, j'ai reçu un coup de téléphone du directeur éditorial pour me dire qu'il allait publier mon histoire dans le prochain numéro. Je devais faire le *name* complet du premier chapitre. Et ce *name*, c'est ce qui a donné le premier chapitre que vous avez pu lire dans *Gunnm*.

Avant de postuler pour le prix, je m'étais donné comme objectif de dessiner 1 000 pages, et je l'avais tenu.

Comment est né l'univers de *Gunnm* ? Il nous semble qu'il y a une certaine part de votre vécu dans l'univers de la décharge ?

Ce que vous soulignez est assez juste, mais ce sont des influences que j'ai réalisées plus tard. Enfant je ne m'en rendais pas compte. Notamment par rapport aux paysages. Je vais faire un parallèle avec *Mad Max* qui est un film que j'affectionne particulièrement. Ce qu'on trouve avant tout dans *Mad Max* ce sont des paysages et c'est le type d'histoire que j'avais déjà commencé à écrire quand j'étais à l'école primaire. C'est dire à quel point l'œuvre est importante mais aussi le contexte dans lequel j'ai grandi – en l'occurrence la banlieue lointaine de Tokyo, dans le département de Chiba. Aujourd'hui c'est un département très développé, florissant, mais à l'époque, c'était des constructions récentes sur des forêts rasées, des marais comblés,

ARS MAGNA © Yukito Kishiro / Kodansha Ltd
GUNNM © Yukito Kishiro / Kodansha Ltd.
ARS MAGNA © Yukito Kishiro / Kodansha Ltd

où il y avait très peu d'habitants. Enfant, je jouais au milieu de cette boue dans cette après-forêt dévastée. Aujourd'hui encore, j'ai un certain attachement pour tout ce qui est bâtiments abandonnés, paysages qui peuvent rappeler le côté post-apocalyptique. Et maintenant je sais que ça a eu une influence sur ce que j'ai dessiné. J'ai peut-être un petit traumatisme sur ce type de société.

Tokyo c'était Zalem et Chiba la décharge ?

Ma famille est originaire de Tokyo. Nous avons déménagé à Chiba quand j'étais tout petit donc je n'ai aucun souvenir de la vie à Tokyo et je ne nourrissais pas spécialement d'admiration par rapport à cette ville. Donc Zalem ne représente pas Tokyo telle que moi je la voyais. Néanmoins, l'idée de Zalem est venue après m'être dit que, quelle que soit la population, quelle que soit l'époque où l'on vit, il a toujours existé un espace physique où se trouvent des gens qui font rêver les autres. Une sorte de société supérieure aux autres. Et je me suis dit que cet aspect que l'on retrouve dans tous les pays, toutes les époques, pouvait apporter un caractère universel et intemporel à mon histoire.

Au bout du compte, je me suis aperçu que ce qui m'intéressait, c'était l'humain.

Dans *Gunnm*, vous posez la question de « qu'est-ce qui fait un être humain ? ».

Lorsque j'étais collégien, j'ai lu beaucoup de romans de SF. Je lisais aussi un magazine qui s'appelait *Star Log*, une version japonaise d'un magazine de SF américain dans lequel on pouvait trouver des illustrations, des visuels, tout ce qui avait un rapport avec la SF. C'était un magazine extrêmement précieux pour moi, j'y trouvais énormément d'informations. Il se trouve que la SF telle qu'elle était présentée à l'époque s'intéressait à ce qui était mécanique, la conquête de l'espace. Ça n'était pas vraiment centré sur l'humain, sur ce que deviendrait l'homme dans le futur. À l'époque, dans les années 1970, les personnes qui lisaient de la SF formaient une sorte de mini-société très hiérarchisée. Une sorte de société pyramidale constituée exclusivement de passionnés de SF. En haut se trouvaient ceux qui avaient lu le plus de romans, qui avaient le plus de connaissance en SF. Pour pouvoir rentrer dans cette pyramide, j'ai donc décidé de lire le plus de romans possible. J'en ai lu énormément, j'ai dévoré tout ce qui me tombait sous la main, mais au bout d'un moment je me suis dit qu'il était préférable de réfléchir par moi-même et de choisir ce que je voulais lire et raconter. Au bout

© Steve Naumann
© Ilyes Rahanni • FIBD Angoulême 2020

du compte, je me suis aperçu que ce qui m'intéressait, c'était l'humain. Parce que je ne le trouvais pas dans la majorité des histoires que je lisais. Pas l'humain dans le sens IA, ni conquête de l'espace, mais l'humain et sa place dans une société. C'est comme ça que j'en suis arrivé à en faire mon thème principal, le sujet de mon œuvre : la recherche de l'être humain, qu'est-ce que l'être humain.

Comment avez-vous trouvé votre trait si particulier ?
Mon style est le résultat de beaucoup d'influences de *mangaka* et d'œuvres différentes. J'ai essayé de travailler sur les techniques et les différents outils car ceux qu'on utilisait pouvaient nous limiter dans notre créativité. Si on prend l'exemple de *Gunnm*, je n'aime pas revoir les dessins de mes débuts car je me rends compte à quel point j'étais limité dans ce que je pouvais faire. J'ai essayé de travailler par moi-même, pour progresser. Par exemple je me suis fourni en plumes et en outils de travail que j'ai testés sur des lignes plus épaisses, plus fines, des angles différents, des découpages différents. Mon style a tellement évolué que je ne me rends pas compte s'il est reconnaissable.

Justement, entre *Gunnm*, *Gunnm Last Order* et *Mars Chronicle*, votre trait a énormément évolué. Est-ce que c'est lié aux changements d'outils ? le passage au numérique ?
Si mon style s'est arrondi, c'est avant tout car *Mars Chronicle* traite du personnage de Gally dans son enfance. Donc c'est normal que mon trait soit plus rattaché à des codes du manga pour cette histoire. Est-ce que les changements de méthodologie ont influencé mon trait ? Il se trouve que j'utilise la même technique depuis les débuts de *Last Order*. Je ne suis passé au tout-numérique que depuis septembre 2019. Avant je commençais en analogique, avec croquis et dessins à la plume sur papier, ainsi que le découpage. Puis je scannais le dessin et retravaillais numériquement, surtout pour les trames et les décors.

Le Panzer Kuntz, Sixt, sont des noms à connotation germanique ; Melchizedek, Jeru, Zalem, des noms à connotation religieuse ; Pendragon, Merlin, des noms à connotation des Chevaliers de la Table Ronde. Comment se sont faits ces choix ?
J'ai avant tout choisi ces noms parce qu'ils sonnent « classe ». Si on regarde dans le détail, pour la ville de Zalem, j'avais entendu parler de l'histoire de la ville de El Salem et ça correspondait à ce que je cherchais. C'est une cité qui fait rêver, ça correspondait à l'idée que je voulais mettre dans mon histoire. J'ai coupé un bout pour éviter de choquer les personnes croyant en cette religion. Puis, par souci de cohérence, j'ai décidé de prendre des mots issus du même univers. C'est comme ça que les autres noms liés à Zalem sont nés (Melchizedek, Jeru...). Dans le cas des noms à consonance germanique, pour nous les Japonais, un mot comme Panzer Kuntz, ça sonne cool. ◢

Remerciements à Glénat, Kôdansha et Thibaud Desbief.

© Ilyes Rahanni • FIBD Angoulême 2020

Hisashi EGUCHI

L'amoureux des mangas

À l'occasion du Festival international de la bande dessinée d'Angoulême, Hisashi Eguchi était sur le stand du Lézard noir pour présenter *Stop!! Hibari-kun!* Ce fut l'occasion de nous entretenir avec cet artiste passionné de mangas, en compagnie de son traducteur, Aurélien Estager, qui a remporté le troisième Prix Konishi pour ce titre justement. Au programme : beaucoup de rires, de franc-parler et d'amour des mangas !

[Propos recueillis par **Joan Lainé**]

© Le Lézard Noir

F
OP
HISASHI
T EXHIBIT
O
BOOK STOR

Au début des années 1980, Rumiko Takahashi et Mitsuru Adachi proposaient des comédies romantiques dans le *Shônen Sunday*. Et c'est en 1981 que vous commencez *Stop!! Hibari-kun!* dans le magazine concurrent, le *Shônen Jump*. Quel était l'état des lieux de la comédie romantique dans le manga à l'époque ?

Il y avait à l'époque cinq grands magazines : *Jump*, *Champion*, *Magazine*, *Sunday* et *King*. Et toutes ces revues proposaient des séries du registre de la comédie romantique avec des auteurs comme Mitsuru Adachi ou Kimio Yanagisawa. Elles avaient toutes beaucoup de succès tandis que les séries du *Shônen Jump* s'adressaient davantage à un public masculin, comme l'indique le nom du magazine. Il y avait beaucoup de titres sur le sport, notamment sur le baseball ou sur la boxe comme *Ring ni Kakero*. Mais le succès général du genre de la comédie romantique a été tellement important que le *Shônen Jump* a dû s'adapter et moi j'ai eu envie d'écrire *Stop!! Hibari-kun!* en réaction à ce climat pro-garçons. J'ai aussi eu envie de jouer avec les codes de la comédie romantique et de chatouiller le genre lui-même.

Comment vous est venue l'idée du personnage de Hibari, une femme transgenre ?

C'est vrai que *Stop!! Hibari-kun!* est souvent classé dans le genre de la comédie romantique, mais moi je viens en fait du *gag manga*. Et c'est pour moi une catégorie qui prend toujours à contre-pied ou qui parodie les genres auxquels il s'attache. C'était déjà le cas de ma série précédente, *Susume!! Pirates*, qui était finalement une espèce d'anti-manga de sport, tournant en dérision beaucoup d'éléments de ce genre-là. Et pour *Stop!! Hibari-kun!* j'ai voulu jouer sur le cliché des sentiments contrariés que l'on trouve dans les comédies romantiques, c'est-à-dire que les personnages s'aiment mais leur amour semble impossible. Avant qu'ils arrivent à former un couple, il y a toujours toutes sortes de rebondissements. Et moi je voulais essayer d'amplifier tous ces petits tourments, de les exagérer. Ainsi, j'ai eu l'idée d'un héros qui tomberait amoureux d'une très jolie fille qui serait en réalité un autre garçon. L'idée était que, malgré ses réticences et son hétérosexualité, il ne pouvait pas s'empêcher d'être charmé par Hibari.

Comment la série a-t-elle été accueillie auprès des communautés LGBT+, que ce soit à l'époque ou aujourd'hui ?

Les choses sont effectivement différentes puisqu'à l'époque, le sujet de l'identité de genre n'était pas aussi délicat qu'aujourd'hui, et moi je n'avais pas spécialement l'intention d'aborder la question de manière approfondie. Et je pense que maintenant, il faut être beaucoup plus sensible et attentif à ce que l'on dit et à la manière dont on le raconte. C'est une série que je ne pourrais pas écrire de la même manière aujourd'hui parce qu'à l'époque, la seule chose qui m'intéressait était de dessiner Hibari. Je voulais en faire un personnage encore plus séduisant, mignon et charismatique que tous les personnages féminins des autres séries. Je voulais que Hibari devienne une icône. Et du coup je n'avais pas d'autre réflexion que celle-

"Stop ! Hibari-kun !" © Hisashi Eguchi, 2009
© Le Lézard Noir, 2018 pour la traduction française.

là concernant ce thème de l'identité de genre. Je pense qu'aujourd'hui les gens sont quand même plus libres de revendiquer leur sexualité ou leur identité de genre et, au Japon en tout cas, on voit davantage de personnes qui se travestissent en public. Je ne sais pas trop comment la série est considérée aujourd'hui par le public japonais mais je sais que dans les années 1990, il m'arrivait parfois d'aller dans des bars au sein desquels travaillaient ou se fréquentaient des personnes de la communauté LGBT, notamment des *new half*, et en fait certaines m'ont dit qu'elles aimaient beaucoup *Stop!! Hibari-kun!* parce que la lecture leur avait donné beaucoup de courage. D'autres personnes m'ont même dit qu'elles considéraient ce manga comme leur bible. Mais aujourd'hui, je ne sais pas quel est l'accueil de la communauté LGBT.

Je suis en particulier très content d'avoir travaillé avec Katsuhiro Ôtomo, parce que c'était une époque où il avait délaissé le manga pour se consacrer entièrement à l'animation...

Seize ans après *Stop!! Hibari-kun!*, Tsukasa Hôjô, qui avait pourtant une grande carrière derrière lui, a eu du mal à faire publier *F.Compo*, qui aborde également le sujet du travestissement. Avez-vous eu du mal à imposer la parution d'une série avec un tel postulat ?
Dans mon cas, j'ai eu tout de suite les faveurs du lectorat du *Shônen Jump*. J'ai été en tête du classement des séries du magazine, donc je n'ai eu aucun problème.

Et aviez-vous eu du mal à supporter les contraintes éditoriales liées au monde du manga ?
Non, personnellement je n'ai eu aucune pression, en tout cas en ce qui concerne le contenu de la série. Pour resituer le contexte dans lequel elle est née, après *Susume!! Pirates* j'ai publié une autre série qui n'a pas marché et s'est arrêtée au bout de six mois. Et l'idée de *Stop!! Hibari-kun!* m'est venue très rapidement, en trente minutes j'ai achevé le *name* du premier épisode. À l'époque, j'ai commencé à travailler avec un nouveau responsable éditorial, quelqu'un de tout jeune et qui m'a dit : « *Un manga dans le* Shônen Jump *qui parle de travelo, je ne sais pas si on peut, il va falloir que je demande au rédacteur en chef.* » Et finalement ce dernier n'a émis aucune objection. À l'époque, ce n'était pas un problème aussi important qu'aujourd'hui, et je pense aussi que *Stop!! Hibari-kun!* est une histoire qui se déroule dans un milieu fermé. C'est vraiment l'histoire d'un individu, Hibari, et non le prétexte pour raconter un sujet de société. Je pense que le manga aurait été plus problématique si Hibari sortait de la fac et était davantage en contact avec le reste de la société. Finalement le personnage reste au contact de sa famille, de son école, de son environnement immédiat. Ainsi, le manga reste léger et fantaisiste.

Et concernant le rythme de parution ? Dans une émission japonaise, vous dites vous être attribué les pauses de *Hunter x Hunter* en disant avoir appris à Yoshihiro Togashi à être fainéant.
Avant moi, à chaque fois que quelqu'un avait un blocage et ne pouvait pas dessiner, il était tabou de reconnaître que l'auteur était trop épuisé pour avancer. Et on prétextait toujours une maladie quelconque. J'ai été le premier à briser ce tabou, et je pense que ça a été plus facile pour les auteurs qui sont venus après moi de dire : « *Non voilà, je ne peux pas.* » Le système d'un chapitre par semaine a commencé à l'époque d'Osamu Tezuka et a, jusqu'à moi, continué sans interruption. C'est quand même un rythme de travail très effréné, vraiment brutal. Et je pense que depuis, les choses ont changé positivement. Quand quelqu'un demande s'il peut faire une pause de deux semaines, on la lui accorde. Donc je pense que Yoshihiro Togashi et ce genre d'auteurs apprécient que j'aie brisé ce tabou. Mais pour faire des pauses aussi longues, il faut le talent d'auteurs comme Yoshihiro Togashi ou Takehiko Inoue, parce que n'importe qui ne peut pas se permettre de prendre autant de congés que ça.

Vous avez fondé le magazine *Comic Cue*, qu'aviez-vous en tête au moment de sa création ?
Avant de commencer ce magazine, j'avais sorti un recueil d'histoires courtes chez East Press, et il avait bien fonctionné. Suite à cela, la maison d'édition m'a proposé de créer un magazine. À cette époque, *Garo* avait cessé de paraître, *COM* était terminé, et c'étaient des revues que j'admirais beaucoup. Je leur ai dit que si j'avais carte blanche pour travailler avec les auteurs que je voulais,

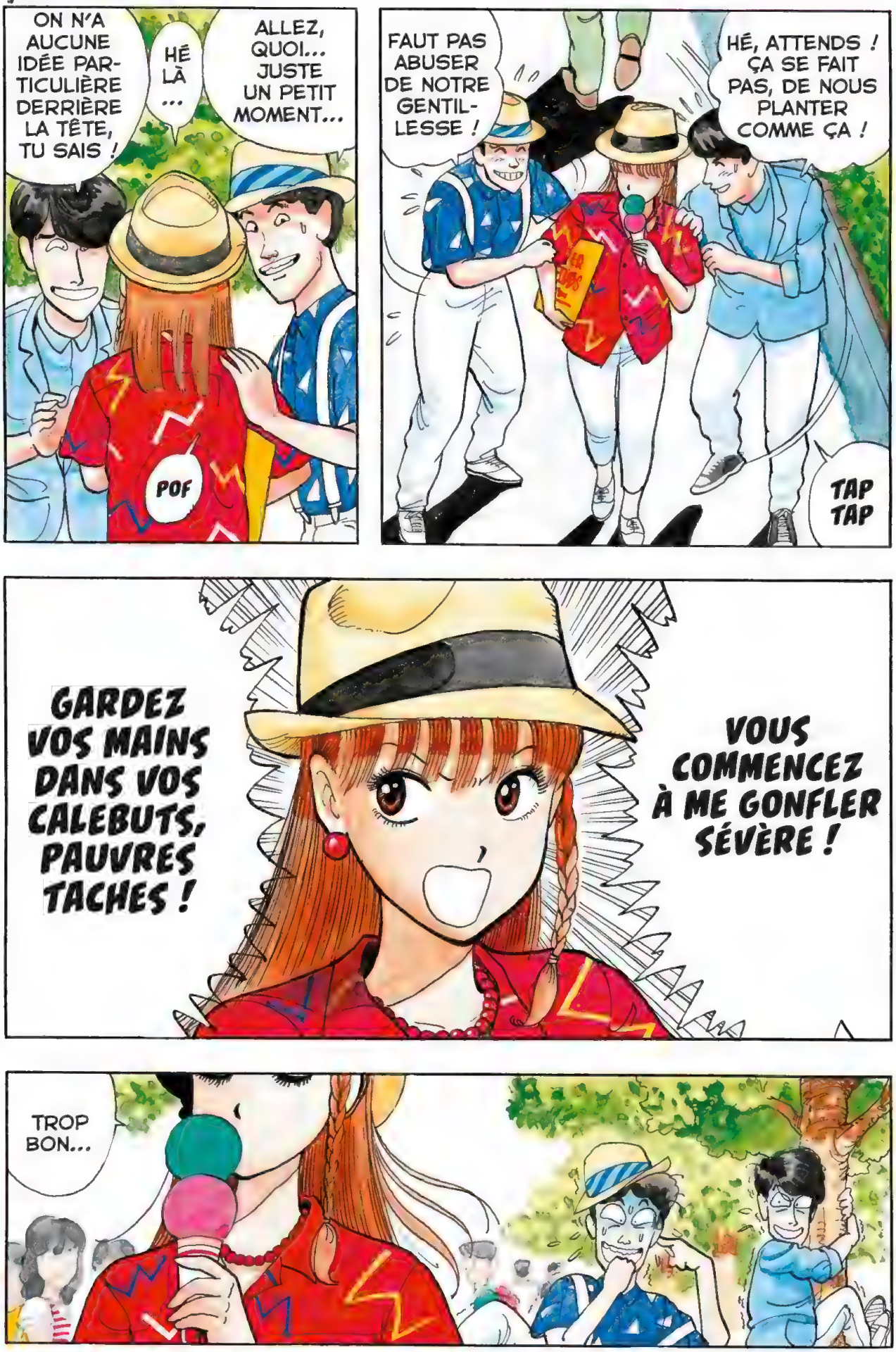
Aurélien Estager, lauréat du Prix Konishi 2020

Fin janvier, la troisième édition du Prix Konishi pour la traduction de mangas a récompensé Aurélien Estager, pour sa traduction-adaptation de *Stop!! Hibari-Kun!* Pas tout à fait une surprise quand on connaît la qualité récurrente de son travail. Mettre au point la version française de cette délicieuse comédie de mœurs signée Hisashi Eguchi n'a en revanche pas été une mince affaire ! Le registre de l'humour pose en effet bon nombre de casse-tête, comme le souligne l'intéressé :

« L'important est que le rythme reste soutenu, le lecteur ne doit pas avoir à réfléchir pour comprendre un gag. Il faut trouver des formulations concises et drôles, tout ce qui peut être allégé sans dénaturer l'œuvre est bon à prendre. Mais l'écriture de Hisashi Eguchi est aussi très diversifiée, certains passages sont plus bavards ou bien changent de registre de langage. On se prend facilement au jeu, c'est amusant de donner une voix à des personnages. Le piège à éviter est alors de trop en rajouter pour montrer ces contrastes et ces cassures de registre. Autre difficulté : lorsqu'un gag est en rapport direct avec l'image, le champ de ce que l'on peut proposer en français est très limité, parfois il n'y a pas de solution idéale... Recevoir le Prix Konishi m'a fait très plaisir et en même temps c'est un peu étrange, je ne pense pas que mon travail soit réellement supérieur à celui des neuf autres nommés. Chacun a traduit une œuvre différente, avec ses difficultés spécifiques. En tout cas, c'est positif que notre métier gagne en reconnaissance ! »

Plus d'infos et la liste complète des nommés à cette adresse : www.cpc.cx/qES

Laurent Lefebvre


ON N'A AUCUNE IDÉE PARTICULIÈRE DERRIÈRE LA TÊTE, TU SAIS !
HÉ LÀ ...
ALLEZ, QUOI... JUSTE UN PETIT MOMENT...
POF
FAUT PAS ABUSER DE NOTRE GENTILLESSE !
HÉ, ATTENDS ! ÇA SE FAIT PAS, DE NOUS PLANTER COMME ÇA !
TAP TAP
GARDEZ VOS MAINS DANS VOS CALEBUTS, PAUVRES TACHES !
VOUS COMMENCEZ À ME GONFLER SÉVÈRE !
TROP BON...

j'étais partant. C'est donc moi qui ai contacté tout le monde par téléphone, et c'est comme ça que ça s'est fait.

Nous avons découvert deux numéros en France dans les années 2000 grâce à Kana, et on a pu y lire des auteurs comme Usamaru Furuya, Chica Umino, Junko Mizuno, Taiyô Matsumoto... De quoi êtes-vous le plus fier concernant ce magazine ?
Ah ? Je n'étais pas au courant qu'ils étaient sortis en France ! Je suis en particulier très content d'avoir travaillé avec Katsuhiro Ôtomo, parce que c'était une époque où il avait délaissé le manga pour se consacrer entièrement à l'animation. Il me semble que c'était après *Steamboy*... Et donc je suis très heureux de l'avoir motivé et amené à redessiner un manga ; il avait fait un récit d'époque. Il y a aussi Minetaro Mochizuki, dont j'aimais beaucoup le travail. Pour lui, ça a été un peu compliqué car il était publié chez Kôdansha, un rival d'East Press. Les éditeurs de Kôdansha ne transmettaient donc jamais le message de ma proposition à Mochizuki. J'ai dû un peu ruser et passer par d'autres responsables éditoriaux qui le connaissaient, et puis un jour je l'ai appelé directement chez lui. Voilà, j'ai été très content de pouvoir travailler avec ces deux auteurs-là.

Vous êtes également reconnu pour votre talent d'illustrateur. Vos dessins se sont incorporés dans la vie des Japonais puisque vous avez illustré des pochettes de CD, des cartes téléphoniques, des appareils électroménagers, des chaînes de restaurant... Peut-on dire que votre art appartient au paysage quotidien ?
Je pense qu'il n'y a pas beaucoup d'illustrateurs qui occupent mon créneau. Je veux dire par-là qu'au Japon, il y a beaucoup de gens qui font de l'illustration mais qui dessinent soit des paysages, soit des choses beaucoup plus abstraites, ce qui peut s'apparenter davantage au design graphique. Et finalement je suis l'un des rares à dessiner des jeunes femmes dans un environnement quotidien. En réalité, il y a une très importante demande pour ce genre d'illustrations mais je ne peux pas les satisfaire toutes et donc je n'accepte pas tout. Du coup, ces clients vont s'adresser à d'autres illustrateurs en leur demandant de copier mon style. Le problème, c'est qu'il y en a un certain nombre qui n'est pas très doué dans ce style-là ; l'autre souci est que le public ne sait pas toujours différencier l'original de la copie. Donc souvent, sur Twitter, des gens me disent « *ah tiens, c'est de vous* » mais pas du tout, et je ne trouve pas ça aussi réussi que mon travail.

Si les illustrations de Roy Lichtenstein font très *comics*, les vôtres sont l'incarnation du manga. Comment avez-vous développé votre style ?
Oui, j'aime énormément Andy Warhol et Roy Lichtenstein, qui travaillaient beaucoup avec la technique d'agrandissement de cases de bandes dessinées. D'ailleurs, il paraît que lorsque Warhol a vu les œuvres de Lichtenstein, il a cessé complètement de faire ce genre de travaux parce qu'il s'est incliné devant la qualité du travail de son compère. Et moi, ce sont des artistes que j'aime toujours, ils m'ont influencé également au

GASP !
HELLO !
PFFF, QUELLE TUILE... IL EST LOURD DE S'INVITER COMME ÇA...
ARRÊTE DE FAIRE CETTE TÊTE DE DÉTRAQUÉ !
QU'EST-CE QUI TE PREND, SEIJI ?! TU M'AS FAIT PEUR !
PFFF, VRAIMENT ...
GRR ...
STAP STAP STAP
P... PARDON ...
HI HI !
STAP STAP
OH ! SUZUME A VRAIMENT BON GOÛT !

niveau du travail de la couleur. Je ne m'en lasse jamais en fait, et je crois que je suis vraiment attiré par cette ligne claire que l'on voit aussi chez Hergé et dans une moindre mesure chez Moebius, enfin en tout cas pas dans l'entièreté de son travail. C'est vraiment le style que j'aime le plus.

Vous avez parlé de Katsuhiro Ôtomo qui est retourné au manga pour vous. Et vous, aimeriez-vous revenir au manga ?
Tout à fait, j'aimerais bien y retourner un jour. Je n'ai pas envie de me cantonner indéfiniment à l'illustration. Souvent, quand on me demande quelle est ma profession et qu'on se contente de dire que je suis illustrateur, je réponds « *je suis illustrateur et* mangaka ». J'ai vraiment l'impression de ne pas avoir tout dit, et j'ai aussi un certain nombre de séries qui ont été interrompues en cours de route. Donc je pense avoir encore des choses à raconter.

Avez-vous une idée particulière de ce que vous aimeriez raconter en priorité ?
Plus qu'une idée de ce que je veux raconter, j'ai en tête une manière de me mettre au travail. En parcourant l'exposition consacrée à Yoshiharu Tsuge, j'ai vu le degré d'implication et d'engagement personnel qu'il a mis dans son travail et je me dis que je n'ai pas été assez loin dans ma démarche. C'est donc quelque chose que j'aimerais aborder. ◢

"Stop !! Hibari-kun !" © Hisashi Eguchi, 2009
© Le Lézard Noir, 2018 pour la traduction française

Makoto AIZAWA

Amour, yôkai et beauté

Quand la neige m'appelle est un récit inspiré du folklore japonais, la légende de Yuki-onna. Personnification de l'hiver, elle est considérée comme cruelle. Elle est souvent mise en scène dans une histoire d'amour qui finit mal avec un jeune bûcheron. Poétique, sombre et délicat, l'auteur de cette version manga a accepté de se livrer sur son travail et son art. Makoto Aizawa s'est révélé être un *mangaka* passionnant qui nous a poussés à nous intéresser à lui de près.

[Propos recueillis par **Maxime A. Bender**]

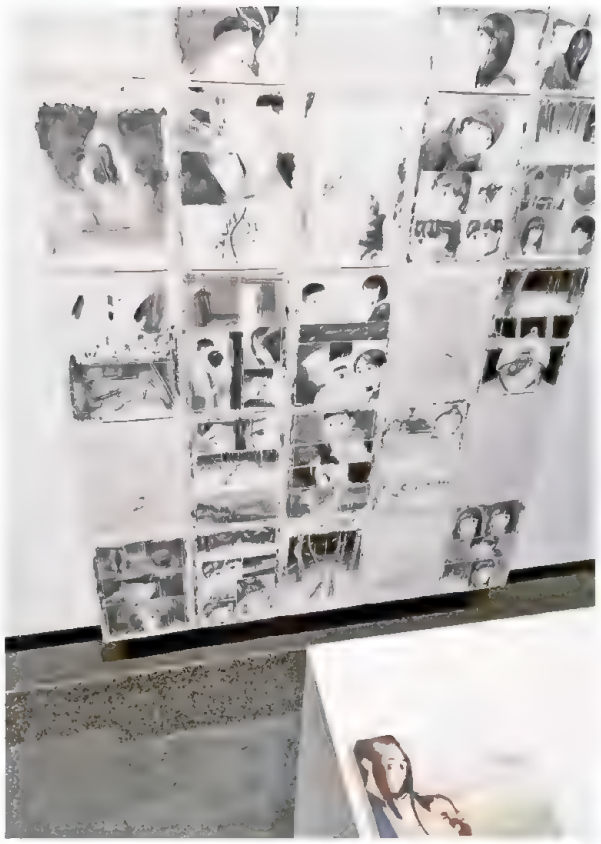
© chatrochatto

CHATTOCHATTOFR
EDITIONS CHATTOCHATTO
chatto chatto
NEIGE

Pourquoi vouloir revisiter la légende de Yuki-onna ?
Comme beaucoup de Japonais, je la connais depuis que je suis enfant, même si je n'ai pas de souvenirs particuliers avec elle. Disons que, très simplement, quand j'ai eu l'occasion de la relire et de la redécouvrir avec un œil d'adulte, j'ai été frappé par son côté très contemporain. Certains thèmes abordés sont très actuels et je l'ai trouvée intéressante à utiliser dans une histoire. Il faut aussi se rappeler que cette légende, et sa version la plus célèbre, est un récit très court. Par exemple, les émotions que ressentent les personnages ne sont quasiment pas décrites. Ça me laissait une grande liberté d'interprétation. J'ai ainsi pris la trame qui m'était offerte et j'ai pu m'exprimer comme je le voulais dessus

Et vous êtes un fan de *yôkai* ?
Plus que les *yôkai*, ce que j'aime, ce sont les histoires qui font peur, les histoires effrayantes. Et plus généralement, tout ce qui est dans le registre de ce qu'on appelle le *yôkaidan*. Il faut savoir que le *yôkai*, on lui donne toujours

Quand la neige m'appelle, page 13.



un nom. Il y a le *yôkai* des chaises, le *yôkai* de la pluie, etc. Donc, ce faisant, on apprivoise le *yôkai*, on apprivoise le surnaturel en le personnifiant. Et ce qui me plaît dans tout ça, c'est le surnaturel qu'on ne comprend pas. C'est l'étape d'avant en quelque sorte. Moi je préfère le *yôkai* qui n'a pas de nom !

Vous avez dû relire et faire de nombreuses recherches avant de proposer votre version de Yuki-onna ?
Oui, je me suis beaucoup documenté, d'abord sur les diverses variations à travers le Japon. Mais ensuite, je me suis penché sur d'autres légendes qui ne sont pas spécifiquement sur ce personnage, mais qui tournent autour des mêmes thématiques. C'est-à-dire, un humain qui prend pour épouse un être qui s'avère surnaturel. Elles sont toutes assez proches. Et ce qu'on peut voir, c'est qu'il est presque à chaque fois question d'un mariage avec quelqu'un de différent de nous, d'une autre ethnie ou communauté. Elles interrogent sur la compréhension mutuelle. « *Est-ce qu'on peut comprendre quelqu'un qui n'est pas comme nous, est-ce qu'on peut passer outre ses différences ?* » Et ce que j'ai vu, c'est que, bien souvent, la morale est : « *non,*

Quelles sont vos planches préférées dans votre manga ?

P. 13 - C'est la planche où je pense avoir le mieux tout réussi : le dessin du visage, les expressions des personnages et le découpage. On sent bien la beauté mais aussi le côté inquiétant de leur rencontre. C'est un regard de surprise que l'on voit. Le personnage se demande ce qu'il se passe. Et juste après, on se rend compte qu'il commence à tomber sous le charme de cette femme, sans être vraiment rassuré. J'essaie de préparer cette émotion à travers ses yeux sur ce moment-là.

P. 89 - J'aime ce passage qui a une particularité en langue japonaise... car dans la case, en version originale, il n'y a qu'un seul *kanji*, qui est celui de la neige. Un idéogramme que je trouve assez puissant. Et jusqu'à ce moment-là, j'écrivais Yuki (NDLR : le nom du personnage, qui peut se traduire par neige) en *hiragana*. À partir de cette planche, le personnage se rend compte de la véritable identité de cette femme, et que c'est le *yuki* de la neige. Il voit alors le *kanji* dans sa tête, et c'est le passage où tout se met en place. Là où tout s'accumule. La femme, elle, comprend ce qu'il se passe, et le dénouement devient inévitable. C'est très japonais, mais j'ai vraiment apprécié faire comme ça. *(Voir ci-contre.)*

© chattochatto
© Takarajima-sha - Makoto Aizawa, all rights reserved

ça ne marche pas, on ne peut pas s'unir malgré les différences ». J'ai trouvé ça très triste comme façon de voir les choses, donc je m'en suis emparé. Et je me suis aussi intéressé à des textes d'un philosophe français, Emmanuel Levinas, qui est assez connu au Japon. Il a beaucoup réfléchi sur la violence et sur la communication. Tout ce travail m'a permis d'enrichir mon opinion personnelle, mon feeling et ce que je voulais faire en créant ce manga.

Travailler sur des paysages en plein hiver, majoritairement blancs, c'était techniquement plus intéressant ?
D'un point de vue léger, l'hiver est une saison que j'aime beaucoup *(rires)*. Sur un plan plus technique, j'ai travaillé sur ce manga à l'encre de Chine, notamment avec la technique du lavis. J'avais donc beaucoup de noir à faire. Mais j'ai découvert une autre technique à l'encre blanche appelée *Hakuboku*. Ça me permettait de représenter la neige avec de l'encre et ça donnait un effet très agréable à explorer. C'était une contrainte technique intéressante, mais ça m'a pris beaucoup plus de temps. Et finalement, faire les visages des personnages était un peu comme une respiration pour moi.

J'ai découvert une autre technique à l'encre blanche appelée Hakuboku

Et vous avez découvert certaines astuces pour avancer plus vite avec cette technique ?
Malheureusement, il n'y a pas d'astuce pour gagner du temps. Chaque page est chronophage et vraiment compliquée à faire. J'ai eu la chance d'avoir un éditeur qui me laissait les coudées franches, je n'avais pas de délais fixes. La publication s'est faite une fois que j'avais terminé le manga. Dans un cadre plus classique de publication japonaise, jamais je n'aurais pu fonctionner comme ça. Mais bien heureusement, on a travaillé un peu comme en Occident, comme dans la BD française.

Il vous fait envie ce système français ?
Quand j'étais étudiant, j'étais très inspiré par la BD française et son mode de production. Je voyais ça comme un rêve. Maintenant, avec un peu de recul, je trouve que chaque système possède des avantages et des défauts. Par exemple, si on réfléchit au système japonais, on se dit que niveau graphique, on a moins d'expérimentation au niveau du découpage. On est en proche relation avec son éditeur qui est toujours là et qui nous incite à faire simple, qui nous rappelle qu'on n'a pas besoin de fioritures. On peut entendre que telle case est inutile et gêne dans la fluidité de lecture. Donc on a tendance à aller à l'efficacité. À l'inverse, on va plus loin dans la profondeur de l'histoire et de son propos. Cette efficacité a forcément de bons côtés et quelques défauts. À l'opposé en France, il peut y avoir une liberté totale, où rien n'est impossible. On se met au défi de tout et n'importe quoi au niveau graphique. Parfois, je vois certaines idées... J'en ai les yeux qui tombent tellement je suis étonné. Mais les histoires sont souvent moins profondes. Le rêve que j'ai, c'est d'atteindre un équilibre où je pourrais profiter des deux systèmes selon le type de projet que j'ai. De réussir à jouer sur les deux tableaux.

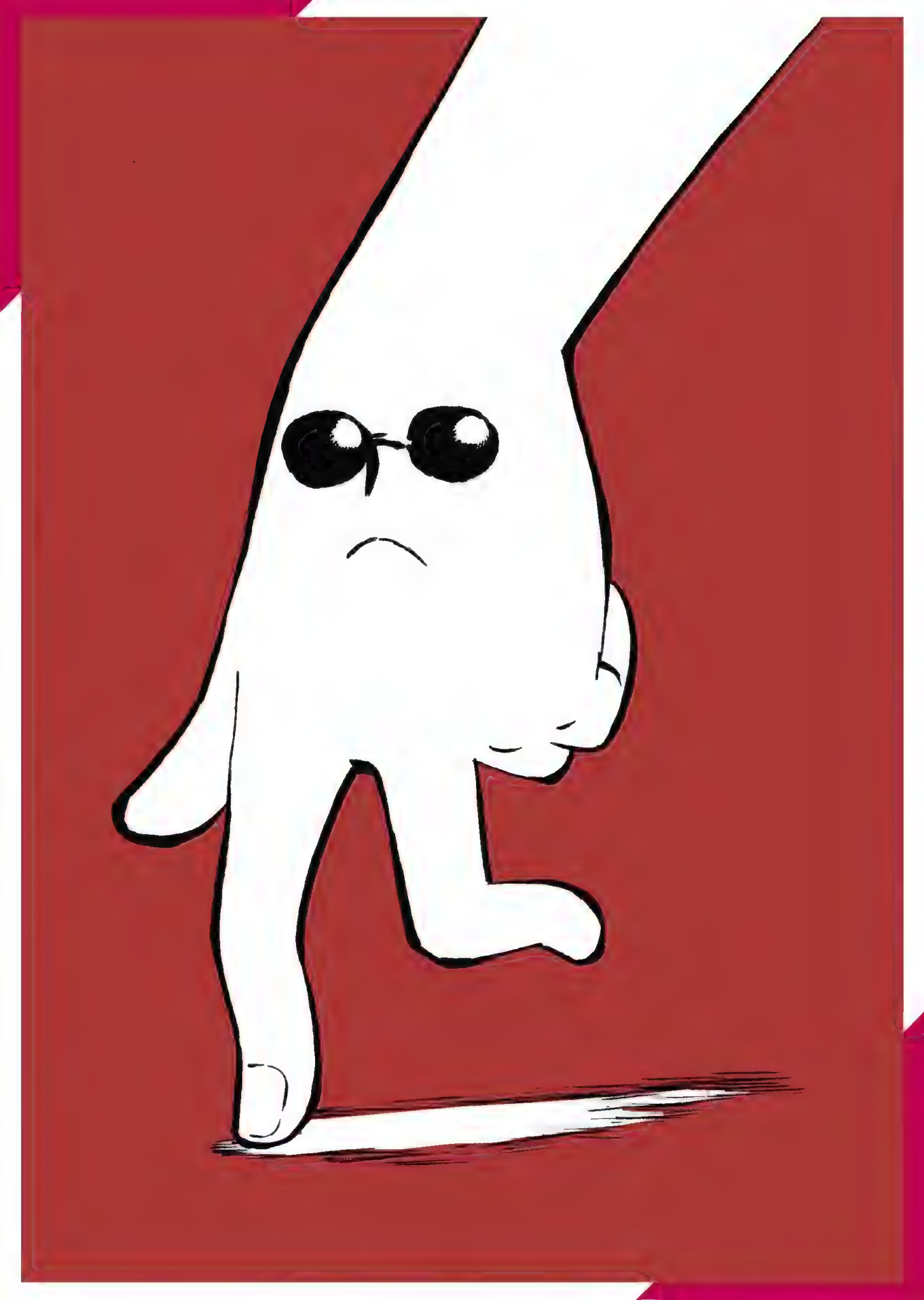
Di NIANMIAO

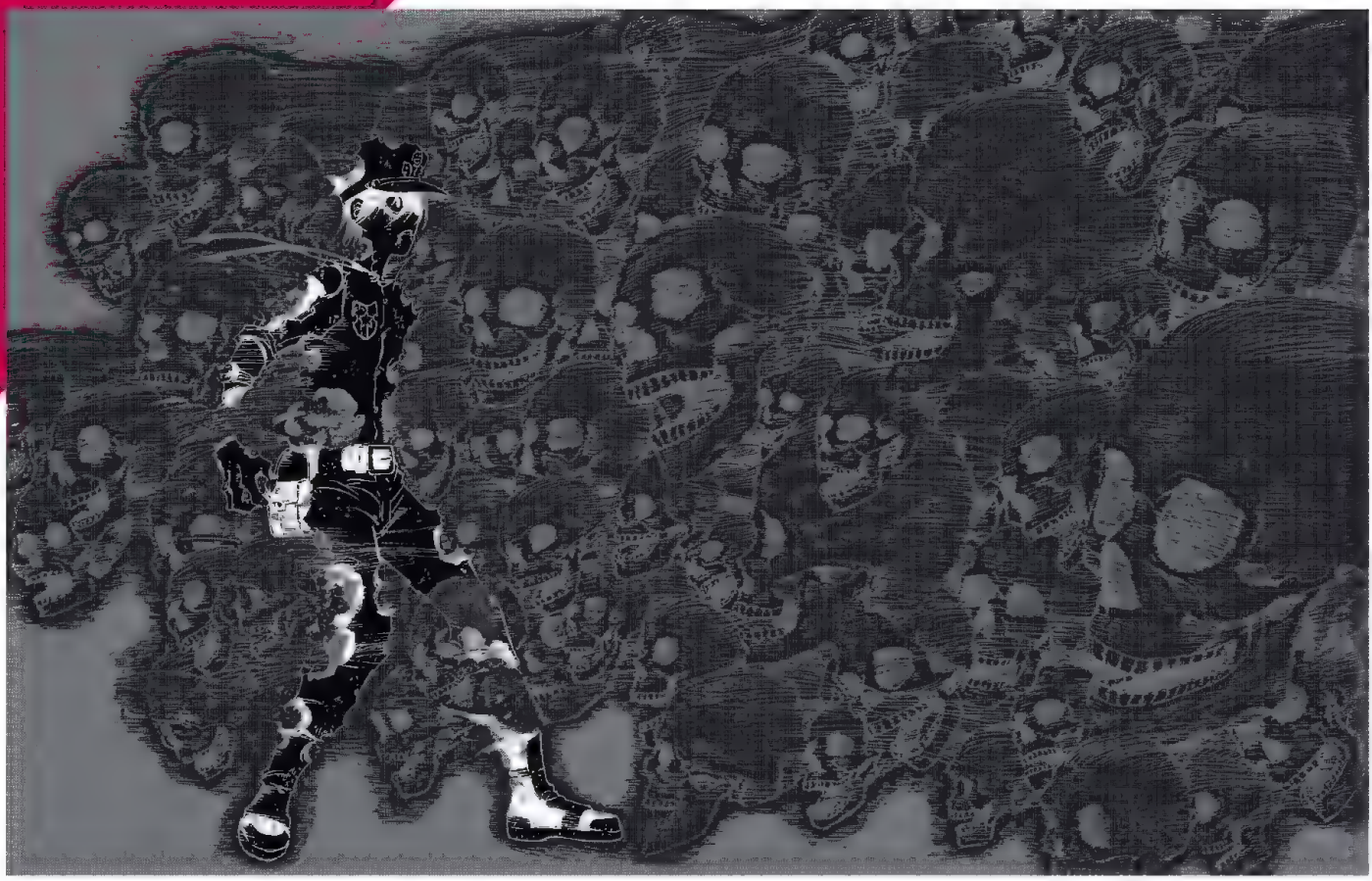
De la Chine au Jump

Même si au Japon, il y a plus d'auteurs étrangers publiés qu'on ne l'imagine, ce n'est pas commun d'en recevoir un en France. La curiosité est d'autant plus grande lorsqu'on apprend que, à l'image de *Radiant* et Tony Valente, son manga est adapté en série animée. C'est le cas de cet artiste chinois, Di Nianmiao, auteur d'*Ultramarine Magmell*, aux éditions Ototo, un *shônen* d'action à suspense, surprenant.

[Propos recueillis par **Maxime A. Bender**]

©DINIANMIAO/FANFAN COMIC





Comment s'est créé *Ultramarine Magmell* ?
La série sur laquelle je travaillais allait se finir, donc j'ai logiquement commencé à réfléchir à un nouveau projet. C'est là que j'ai eu l'idée d'*Ultramarine Magmell* et que tout a débuté. Ensuite, ma maison d'édition en Chine a contacté directement Shûeisha pour me recommander. Tout a été très simple pour moi.

Votre éditeur n'avait pas peur de vous perdre en vous laissant partir au Japon ?
(Rires) Il n'y avait aucun risque puisque je ne parle absolument pas japonais. Après, d'un point de vue juridique, la série est toujours détenue par ma maison d'édition en Chine. Donc pour eux, c'était à 100 % bénéfique.

Être publié par Shûeisha a eu un écho en Chine ?
Non, être publié au Japon n'a pas eu tant de retentissements que ça. Je ne suis pas non plus le seul auteur chinois à faire du manga et à m'exporter. En plus, mon manga était déjà publié en Chine. D'ailleurs, dans les prochains mois, il devrait même y avoir une nouvelle édition un peu « augmentée ».

Comment avez-vous réagi lorsque vous avez appris que vous serez publié au Japon, puis que ce travail allait être adapté en *anime* ?
Ça allait, j'étais quand même vraiment très content en ce qui concerne la publication au Japon, mais c'était en quelque sorte prévu, tôt ou tard. Je n'étais pas plus excité que ça sur le coup. Et pour l'*anime*, là aussi c'était quelque chose d'assez courant finalement. À l'époque j'étais très, très occupé, donc je n'ai pas tellement réagi et je n'ai pas eu l'opportunité de faire quelque chose pour marquer le coup. C'est bien plus tard que j'ai pu fêter ça. Mais en même temps, j'invite très souvent mes amis à la maison, et il faut toujours des occasions pour boire et manger ensemble *(rires)* !

Vous savez si ne pas être japonais a eu un impact sur les lecteurs du *Shônen Jump* + ou ensuite sur les ventes ?
Je pense qu'il y a un peu de tout parmi les lecteurs japonais. Il y a forcément un peu de curiosité pour certains lorsqu'ils voient un auteur étranger. Et à l'inverse, certains ne doivent absolument pas regarder si c'est un auteur étranger. Mais j'ai reçu de très belles lettres de lecteurs. Et sur Weibo (NDLR : un réseau social chinois), j'ai aussi reçu des messages de lecteurs en japonais. Mais comme je suis incapable de le lire, je n'ai pas tout compris… *(rires)*, mais c'est vrai que j'étais très content.

Comment se sont passées vos rencontres avec les lecteurs français ?
Je suis très heureux d'avoir rencontré les fans français. Ils sont très différents, parce qu'en Chine ce sont plutôt des enfants qui lisent mon travail. Mais là, de voir que c'étaient des lecteurs avec un âge plus avancé m'a vraiment fait plaisir. J'espère pouvoir continuer à toucher des lecteurs plus âgés. En plus, *Ultramarine Magmell* est un *shônen*, et en Chine, ce sont surtout des lectrices qui consomment ce genre de titres. Donc j'étais très étonné et très heureux de me rendre compte que beaucoup d'hommes lisent mon manga.

Quel lien entretenez-vous avec le manga ?
Là, ces dernières années, je suis très occupé, donc j'ai moins l'occasion d'en lire malheureusement. Mais auparavant,

©DINIANMIAO/FANFAN COMIC

je lisais des mangas tous les jours ! Je me rappelle très bien du premier que j'ai lu : *Dragon Ball*. C'était le passage où Trunks allait se battre pour la première fois. Je ne me souviens plus exactement de l'âge que j'avais, mais j'étais très jeune, car il y avait certains caractères que je ne savais pas encore lire. Maintenant je l'ai toujours en mémoire.... *(Il réfléchit)* Mais mes maîtres, si l'on peut dire, ce sont Yoshihiro Togashi et Mitsuru Adachi.

Devenir *mangaka*, être édité dans le monde entier, c'était un rêve de longue date ?
Pas plus que ça... Ce que j'espérais le plus, c'était d'atteindre le niveau des maîtres japonais que j'admire. Mon rêve c'est de devenir aussi fort qu'eux pour faire des mangas !

Dans *Ultramarine Magmell*, Yin Yo est un héros vraiment très sûr de lui...
Oui, au tout début du manga il n'a pas encore eu affaire à des adversaires qui ont pu le mettre en difficulté, donc c'est pour ça qu'il n'a pas l'air d'avoir de points faibles. Mais par la suite, on va se rendre compte qu'il a plus de mal et il va perdre un peu de sa superbe. C'est pour ça que j'espère que les lecteurs français auront l'occasion de continuer le manga parce que ça risque de les surprendre. Mais j'ai toujours pensé le personnage dans son ensemble et c'est dans la suite qu'on voit que les caractéristiques de Yin Yo sont bien plus subtiles.

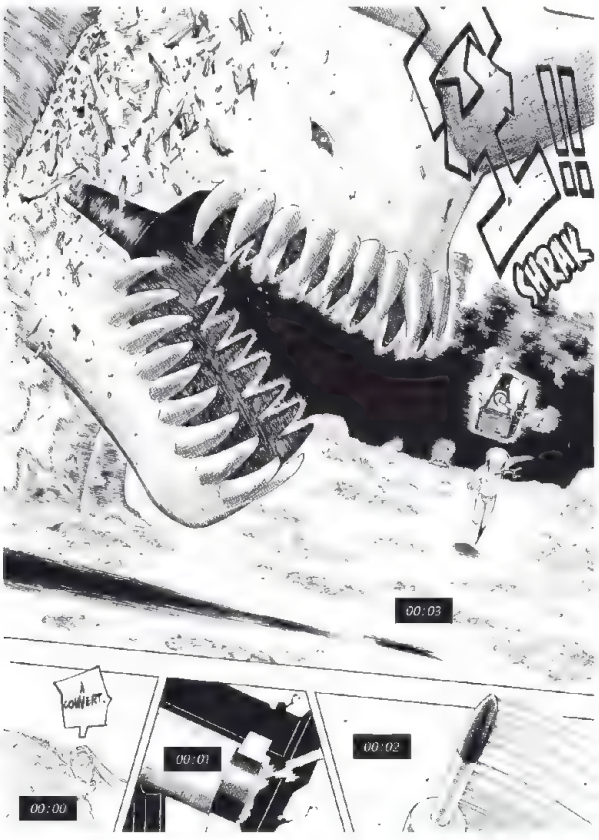
J'étais très étonné et très heureux de me rendre compte que beaucoup d'hommes lisent mon manga.

Vous savez donc clairement où vous allez depuis le début ?
Oui, j'ai déjà pensé à toute la trame principale et à tout l'univers qui l'entoure. J'ai la fin nettement en tête. Donc la grande majorité de l'intrigue est vraiment prévue depuis le début.

Il ne vous arrive jamais de « perdre le contrôle » de vos personnages ?
Oui, ça m'arrive parfois, mais il ne faut pas exagérer. Comme la conclusion de mon histoire est déjà prévue, ils ne peuvent pas être autant hors de contrôle que pour d'autres auteurs. À moins qu'on abandonne tout ce qui est prévu... Là je ne dis pas... *(rires)*

Comme Yin Yo, trouvez-vous la réalité ennuyeuse ?
Non, à l'inverse, je trouve la réalité très intéressante et je n'ai pas vraiment de point commun avec Yin. J'écris beaucoup de genres différents de mangas et je ne peux pas toujours mettre une partie de moi dans chacun de mes personnages. Et c'est aussi le premier récit d'aventures de ce genre que je fais donc je ne me suis pas permis d'insérer d'éléments autobiographiques ou personnels dedans. Vous savez, Yin Yo est quelqu'un qui paraît jeune, mais qui a un peu la personnalité d'une personne âgée, et à l'inverse, Zero est une enfant qui se pense mature et très grande, alors que ce n'est pas le cas. Et moi, je n'ai rien de tout ça !

Quelle limite vous imposez-vous dans la cruauté de certains personnages ?
Je pense que je ne pourrais pas aller beaucoup plus loin que ce qu'on trouve dans le tome 1. Je ne suis moi-même pas quelqu'un de très cruel. Les personnages vont connaître des moments difficiles, mais ça dépasse rarement ce qu'on peut trouver dans le premier volume. Dans l'ensemble, vous pouvez plus considérer mon manga comme une œuvre à suspense qu'une série d'action. Ce qui ne m'empêche pas d'avoir prévu de les mettre en danger, en particulier les proches de Yin Yo. On le voit notamment dans les derniers chapitres sortis au Japon. ◢



Remerciements aux éditions Ototo et à Emmanuelle Klein.

UltraMarine Magmell ?

Après une tempête planétaire, un mystérieux continent surgit au milieu de l'océan Pacifique. Nommé Magmell, il regorge de ressources et de richesses qui attirent les aventuriers, les chasseurs de trésors et des personnes avares de pouvoir. Mais peu réussissent à survivre à un voyage sur ce territoire hostile. Pour faire face aux dangers, il existe une équipe de sauveteurs spécialisés. Elle est composée de deux membres, Yin Yo et Zero, et en cas de problèmes, ce sont eux qu'il faut appeler.

Hiroki Goto

JUMP - L'âge d'or du manga

On pourrait passer des heures à discuter avec monsieur Hiroki Goto, auteur de *JUMP, l'âge d'or du manga*, recueil riche en anecdotes sur l'histoire du magazine et ses auteurs, disponible chez Kurokawa. Le temps de quelques minutes, nous avons échangé à l'occasion de sa venue en France.

Bruno de la Cruz

Quelle a été votre plus grande difficulté dans cette ambitieuse entreprise de raconter l'histoire du *JUMP* ?
Le plus compliqué a été de rassembler la documentation, mais il faut savoir que pour écrire ce livre je n'ai recontacté aucun auteur ni éditeur. J'ai tout fait tout seul ! J'ai quand même dû relire les mangas dont je parle ici, mais certains sont très vieux donc il a fallu les retrouver ! J'ai farfouillé chez de vieux bouquinistes, des libraires... sans succès ! Ça me navre de dire ça mais heureusement qu'il y avait Amazon ! Sans lui, je n'aurais peut-être pas pu faire mon livre... Je m'excuse auprès des libraires !

Vous a-t-on mis des bâtons dans les roues ? Le sujet vous a-t-il posé problème au sein de votre entourage ?
C'est très simple : afin d'éviter que quiconque me fasse de remarque sur le sujet ou mon livre, je n'ai parlé de mon projet à personne ! J'ai lancé mon truc, et c'est seulement à la fin que je suis allé voir Sueo Horiuchi

(NDLR : le premier responsable éditorial de *Kochikame*, et actuel président de Shûeisha). Je lui ai dit « *voilà, j'ai écrit ça* », en lui montrant le sommaire. Je lui ai fait lire la préface pour lui montrer la direction de mon intention. Je voulais *a minima* qu'il soit prévenu. On a un peu discuté, et c'est tout.

Dans votre livre, vous parlez d'échec à propos du projet *JUMP Novel* (*Roman du Jump*). N'était-ce pas une idée en avance sur son temps quand on voit le succès du *light novel* et du roman auprès du lectorat actuel ?
Je dois vous avouer que le vrai objectif du *JUMP Novel* était de trouver des scénaristes. On arrivait à un point problématique où les dessinateurs et les éditeurs faisaient du manga car ils aimaient le manga et ne lisaient que ça. Mais pour moi un éditeur doit avoir une culture plus large, très large, qui s'étende au cinéma, à la littérature… et en prenant des gens qui ne lisaient que des mangas, on se bloquait. Il nous fallait des auteurs pour imaginer des scénarios plus originaux. Il nous fallait transcender le manga. Alors oui, j'ai été déçu car au final personne n'est apparu comme un grand, grand *(il insiste sur la répétition)* scénariste, et donner un nombre constant de personnes capables d'écrire. En revanche, les adaptations (dans le sens manga vers le roman) ont bien marché et continuent de bien marcher.

D'autant que vous avez toujours cru dans la force d'un binôme, notamment pour *Hokuto no Ken*.
Tetsuo Hara est un immense dessinateur mais la narration reste un point faible. Et si on n'avait pas mis Buronson pour approfondir l'histoire, elle se contenterait de proposer des combats à la suite. Buronson a donné de l'épaisseur, approfondir l'univers qui aujourd'hui encore est puissant.

Les titres actuels – et qui ont du succès – sont pour la majorité moins violents qu'à l'époque. Êtes-vous d'accord ?
La violence c'est compliqué car c'est parfois nécessaire dans un récit, mais c'est un calcul à faire. Avant, les mangas qui plaisaient aux enfants étaient d'abord des titres sportifs. Puis est apparue la notion d'opposition, avec des rivaux. Avant l'aventure de Kenshirô, on parlait de rivalité, mais depuis on parle d'affrontement, avec un fond de guerre, quelque chose de clanique, et à partir de là ça a changé. Je pense que c'est juste un changement de tendance, et ça fait partie de l'histoire de ce qu'on veut raconter. ◢

Pour moi un éditeur doit avoir une culture plus large, très large, qui s'étende au cinéma, à la littérature…

Remerciements à Hiroki Goto pour sa générosité dans l'entretien, et à Grégoire Hellot pour avoir assuré la traduction. Et merci à l'équipe de Japan Expo.

Olivier Cuvellier

Laisser libre cours à l'imaginaire

C'est un comédien aux talents éclectiques que nous avons rencontré à la dernière édition du Festival Voix d'Étoiles. Comédien et directeur artistique au CV assez chargé, Olivier Cuvellier a autant œuvré dans les films et séries en images réelles que dans l'animation japonaise (*One Piece*, *Naruto*) ou occidentale (*Captain America*). Nous l'avons rencontré pour discuter de ce parcours.

[Par **Fantin Benedetti**]

Comment avez-vous débuté dans le milieu du doublage ?
Je suis comédien à la base. On fait beaucoup d'activités dans ce métier ! J'ai commencé évidemment au théâtre, j'ai fait des films et puis j'ai appris qu'il existait des studios de doublage, donc j'ai fait un stage. En Belgique, il s'est passé ce qu'on peut appeler un effet du destin. À ce moment-là à Paris, il y avait une énorme grève, les studios parisiens étaient bloqués : ils avaient absolument besoin de livrer leurs produits. Du coup, ils ont appris qu'en Belgique, il y avait des studios et des comédiens. Ils sont venus faire passer une énorme audition d'environ deux cents comédiens belges. Nous sommes quatre à avoir être acceptés et nous sommes partis à Paris. C'est à ce moment-là que j'ai pu doubler des grands noms du cinéma comme Tim Robbins ou Antonio Banderas. Suite à cela, le doublage s'est bien plus répandu à Bruxelles, donc même si je double encore de temps en temps à Paris, j'ai recentré mes activités en Belgique.

Quelle est selon vous la différence entre doubler un film ou une série en prises de vue réelles et doubler de l'animation ?
Doubler du *live*, c'est plus « chirurgical » au niveau de l'interprétation car on parle d'humains et non de dessin. L'animation laisse libre cours à l'imaginaire. Je trouve que cela donne davantage de liberté même s'il faut rester dans la logique de l'interprétation originale. L'animation est plus inspirante.

© Crédit photo : Voix d'Étoiles
© Kōki Yoshimune · ixtl / TV Tokyo / Alternative Dai2 Keikaku

Vous doublez des personnages qui ont une grande variété de tons. Parfois une voix un peu plus aiguë comme pour Sanji dans *One Piece* ou parfois bien plus grave comme Zed dans *Star Wars Rebels*. Doubler l'un de ces archétypes de personnage est-il plus simple que l'autre ?

Non, il n'y en a pas un qui est plus simple. On me demandait récemment ce que je conseillerais aux jeunes qui souhaitent faire du doublage. Globalement, le seul conseil que je peux donner, c'est de s'amuser. Quand j'ai vu le rôle de Zed, j'ai écouté la VO en me demandant ce que j'allais faire. Puis j'ai pensé à Stallone donc j'ai imité la voix mais le client a dit que c'était trop alors j'ai un peu atténué. Après, il est vrai que si l'on pousse un peu plus loin les inflexions de Zed, c'est clairement Stallone. Pour Sanji, je pars vraiment dans les aigus dès qu'il devient fou, dès qu'il voit une fille. Pour Jiraya dans *Naruto*, quand on est avec sa voix intérieure, c'est une voix un peu plus grave, plus ronde. Je m'amuse !

Je reste un directeur artistique qui laisse le champ libre à l'imagination des comédiens.

À propos de Sanji, vous êtes sur *One Piece* depuis le premier épisode d'une série qui a connu plusieurs directeurs artistiques : avez-vous remarqué une manière différente de traiter la direction de Sanji selon la personne ?

Alors effectivement, ça fait 14 ans qu'on est sur la série. Je viens de boucler le 885e épisode. Je pense qu'on est arrivé à un stade où on est tous conscients de l'histoire et l'évolution des personnages, donc, quand on est en studio, on a évidemment le directeur artistique qui a vu l'épisode et qui peut ainsi nous diriger. On a aussi le client qui connaît le japonais et qui peut nous corriger si on part dans une mauvaise direction. Mais globalement, nous nous sommes tous plus ou moins familiarisés avec la série.

©2002 MASASHI KISHIMOTO
©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

Pour parler de direction artistique, depuis 2016, vous vous êtes mis à la direction artistique d'œuvres japonaises comme *Kuromukuro* et *Schwarzesmarken*. Est-ce que la musicalité assez différente du japonais peut influer sur la manière de diriger ?

Quand je dirige des séries en japonais, je me réfère à la musicalité en japonais avec l'expérience que j'ai. Ça fait 14 ans que je fais *One Piece*, j'ai doublé dans *Naruto* également pendant des années. On finit par se faire à la musicalité sans pour autant connaître le japonais. Mais après ça, j'utilise des codes déjà existants. Par exemple, pour *Kuromukuro*, j'ai fait

des recherches historiques. Comme, en dehors du doublage, je suis professeur de théâtre, c'est clair que je donne des indications comme je le ferais avec mes élèves. Après je reste un directeur artistique qui laisse le champ libre à l'imagination des comédiens car je n'ai pas la science infuse. Eux non plus, mais je pense qu'ensemble, on peut créer quelque chose.

Vous dirigez dernièrement la série *Transformers : Cyberverse* et vous avez décidé de reprendre les comédiens français déjà présents dans les séries antérieures. Était-ce un choix de votre part ou une demande du client ?

C'était un choix personnel. Je sais que ce ne sont pas les mêmes histoires mais j'ai fait ce choix-là parce que je trouvais qu'il y avait une continuité avec les autres séries. J'ai trouvé vers la fin de cette série que les épisodes pouvaient être au début de l'intrigue. Je sais qu'il y a quelques années, pour une série que je ne dirigeais pas, ils avaient changé les voix et il y avait eu des messages assez négatifs vis-à-vis de ce choix sur Internet. Je reste sensible à ce genre de choses. Les personnages étaient, dans les épisodes réalisés précédemment, joués par des comédiens différents en VO mais cela restait les mêmes personnages. Même si eux n'ont pas eu cette continuité, pourquoi nous devrions nous en priver ? ◢

VOXOGRAPHIE

- 2001-2003 :
- 2002 :
- 2004 :
- 2006 :
- 2006-2009 :
- 2006 :
- 2007 :
- 2008 :
- Depuis 2008 :
- 2010 : *Ayakashi: Le Théâtre de Thomas* : Yomoshichi Satou, Yamazu
- 2011 :
- 2012 :
- Depuis 2013 : *Avengers Rassemblement* : Steve Rogers / Captain America
- 2014-2018 : *Star Wars Rebels* : Ezra Bridger

- 2015-2017 : *Transformers : Cyberverse* : Steeljaw
- 2016 :
- 2016 :
- 2018 :

Remerciements à Olivier Cuvellier pour son temps.

CHRONIQUES

CHRONIQUES
ANIME

CHRONIQUES
FILMS

CHRONIQUES
MANGAS

CHRONIQUES
GOODIES

Eizouken

L'anime clé

Lorsque Masaaki Yuasa revient au format TV, il ne fait pas les choses à moitié. Après la secousse *Devilman Crybaby*, c'est *Eizouken* qui profite du talent de son studio. Après *Shirobako*, voilà une série qui va définitivement vous donner envie de plonger dans l'industrie de l'animation.

[Par **Bruno de la Cruz**]

Le débat est clos. Le doute n'est plus permis. Toute contestation sera sévèrement réprimée : l'adaptation d'*Eizouken* est la production la plus remarquable de la saison, et on peut même s'avancer en remplaçant « de la saison » par « de l'année » (en attendant mieux). Cela peut paraître surprenant en regardant les premières images, mais *Eizouken* n'est pas une idée de Masaaki Yuasa. C'est d'abord un super manga que l'on doit à Sumito Owara. L'histoire est simple, la petite Midori Asakura tombe amoureuse de l'animation en regardant *Conan, le fils du futur* de Hayao Miyazaki (les séquences ont été refaites spécialement pour la série, les ayants droit n'ont pas pu donner les images d'époque). La graine est plantée. Puis, au lycée, elle forme un trio avec deux camarades passionnées. Enfin, pas tout à fait. Si la première est une talentueuse créatrice de personnage, la dernière ne

Titre original : *Eizouken ni wa te wo dasu na* **| Genre :** 1 000 % Talent, 1 000 % Animation **| Animation :** SCIENCE SARU **| Diffusion :** Crunchyroll

s'y intéresse même pas ! Pourtant, elle flaire la bonne affaire (financière) et sait faire preuve de pragmatisme pour donner les moyens au projet de prendre forme : elle a l'âme d'une productrice !

ON N'APPREND PAS À SARU À FAIRE LA GRIMACE

Ce trio crée ainsi un club de cinéma et s'en va unir ses talents pour donner vie à un *anime*. La force du titre réside dans la véracité de son propos. L'animation y est détaillée (le rôle d'un designer, l'utilité du *layout*...), de vrais animateurs cités (Mitsuo Iso, T. Inoue, Shinya Ohira) et il est difficile de ne pas sourire devant certaines réflexions, comme lorsque la productrice demande s'il n'est pas possible de faire une animation efficace tout en allant vers l'économie (« *l'animation réaliste ? Trop chère et quelconque !* ») ! La série déborde de témoignages nous faisant nerveusement sourire (« *un bon animateur doit dormir sous son bureau* », « *les animateurs ne sont pas payés* »). Du petit lait pour les *sakugafan*.

Artistiquement, c'est superbe. Ça ne s'arrête pas de bouger !

Artistiquement, c'est superbe. Ça n'arrête pas de bouger (*acting cartoon* ou réaliste), les gimmicks des personnages « *genderless* » (ou non-genrés ; terme utilisé par l'auteur) sont hilarants et la réalisation s'efforce d'être le plus soignée possible pour rendre passionnante la moindre information (comment animer le vent, la différence de détails en fonction de la position d'un personnage sur la perspective, trouver les financements, rallonger les plans...). Ensuite la série bascule tel un *isekai*, quand nos artistes vivent les aventures qu'elles imaginent ! Croquis, animatiques et bruitage à la

bouche s'enchaînent avec magie pour nous installer aux côtés d'elles ! On embarque dans une course-poursuite à vaisseau, on saute depuis un avion en vol puis on se bat face à un tank et ses missiles ! Un grand *anime* demande un grand staff, et le projet est bien servi chez Science Saru (et CloverWork). Masanobu Nomura (*Little Witch Academia*) livre des décors vivants et charnus, dont les lignes irrégulières participent à l'aspect vivant de *l'anime*. Une autre star, plus méconnue, répondant au nom de Yoshihiro Sekiya (*Occultic:nine, Jûni Taisen, Granblue Fantasy*) y contribue aussi, par sa photographie. Le reste ce sont des animateurs confirmés, mais aussi de jeunes talents lancés, comme la réalisatrice du premier épisode. Rassurez-vous, avec le solide duo Masaaki Yuasa (qui reste très impliqué) et Eunyoug Choi à la tête du projet, l'animation est entre de bonnes mains. ◢

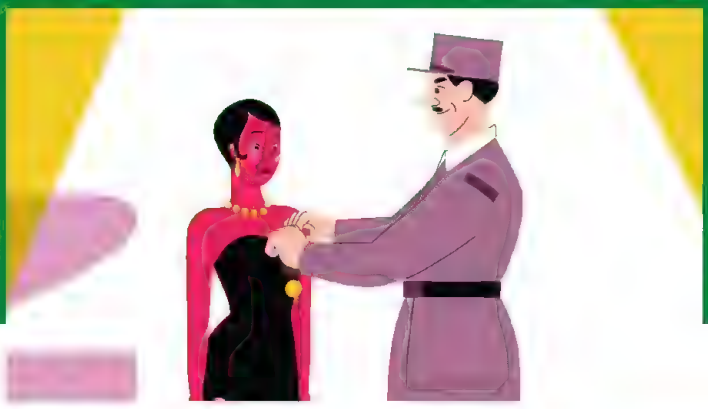
©Sumito Oowara, Shogakukan / Eizouken Committee

Culottées

Quand les femmes s'animent

[par **Midori**]

Titre original : *Culottées*
Genre : biographies humoristiques et espiègles
Animation : Silex Animation
Diffusion : France Télévisions



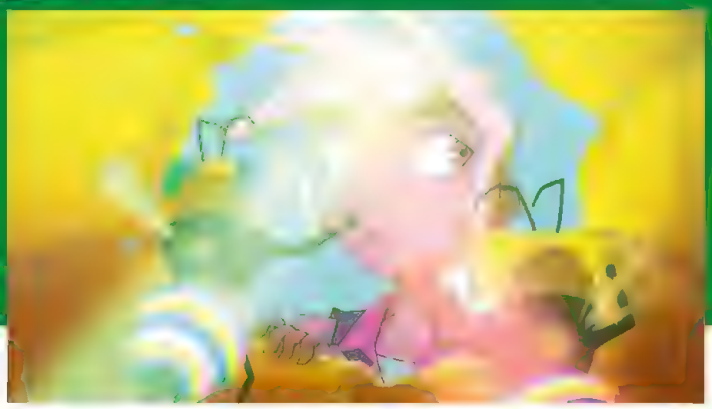
Après avoir fait le tour des festivals avec un WIP accrocheur, *Culottées*, l'adaptation en série animée de la BD du même nom de Pénélope Bagieu, sera diffusée sur France 5 à partir du 8 mars 2020 ! Elle met en scène 30 courts portraits de femmes de 3 minutes 30, connues ou méconnues, qui ont marqué l'histoire et bouleversé la société pour un monde meilleur et plus égalitaire : de Joséphine Baker, danseuse, résistante, mère de famille, à Mae Jemison, astronaute et première femme afro-américaine à partir dans l'espace en 1992, en passant par les Mariposas, sœurs rebelles opposantes à la dictature dominicaine dans les années 1950. La série compte toutes les culottées présentes dans la bande dessinée originale mais ne se contente pas de faire une adaptation copier-coller : pour toucher un public plus large, elle suggère avec brio et intelligence les scènes de violence sans les supprimer ; elle rythme les scènes avec une direction artistique graphique et colorée ; elle remanie la narration pour qu'elle soit mieux adaptée à l'animation. Les deux médias sont ainsi complémentaires. Le jingle entraînant de la série créée par Fred Avril est la signature de *Culottées*. Le doublage est assuré par Cécile de France : c'est la doubleuse de toutes les voix, celles de chacune des héroïnes, des personnages secondaires et aussi de la voix-off. Sa malice et son jeu d'actrice offrent une performance qui contribuent à la réussite de la série. *Culottées* est un monument de l'*empowerment* au féminin, qui fera autant de bien aux femmes qu'aux hommes, à partir de 8 ans.

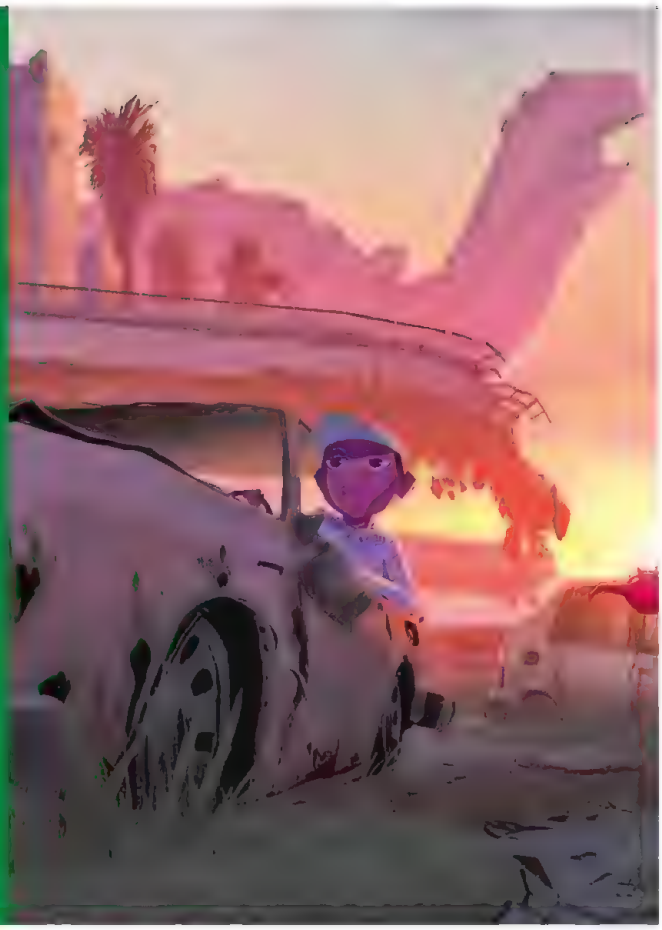
©Silex Films

Kipo et l'âge des Animonstres
Un monde unique

[par **Maxime A. Bender**]

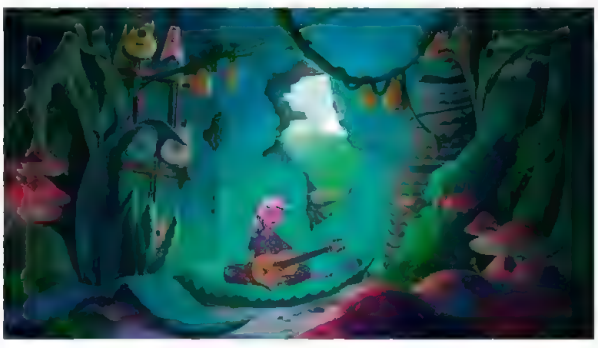
Titre original : *Kipo and the Age of Wo*
Genre : action, aventure, fantastique, humour
Animation : Studio Mir - Dreamworks
Diffusion : Netflix





La nouvelle série DreamWorks était un projet enthousiasmant, et le résultat est au niveau des attentes. *Kipo et l'âge des animonstres* est une œuvre drôle, captivante et riche. Un humour implacable, une bande-son résolument moderne et un double niveau de compréhension hissent déjà cette histoire dans la liste des coups de cœur de l'année 2020.

Sur une planète Terre ravagée, dans un monde post-apocalyptique et coloré, nous retrouvons une jeune fille pleine d'énergie : Kipo. Elle vient de ce qu'on appelle les terriers, elle fait partie de ces humains qui vivent sous la terre. Mais, suite à un incident, elle se retrouve propulsée à la surface. Bientôt rejointe par un groupe hétéroclite de survivants, Kipo se lance en quête d'un retour dans sa ville et au sein de son peuple, mais le chemin est semé d'embûches. Miroir d'un magicien d'Oz moderne, on est rapidement séduit par cette aventure et son riche univers. Cochon à six yeux et six pattes mangeurs de chips, chats bûcherons, serpents métalleux ou crapaud en costard sont des personnages qui viennent rythmer une histoire surprenante et bien écrite. Le casting voix, original comme français, est largement au niveau, et le partenariat de DreamWorks avec les studios Mir fait encore mouche après le succès de *Voltron*. Cerise sur le gâteau mutant, la bande-son tantôt folk, tantôt hip-hop, tantôt rock, sublime le travail de ce projet adapté d'un webcomic de Rad Sechrist. Tous les ingrédients sont alors réunis pour visionner (voire « binge-watcher ») cette série seul ou en famille, à 12 ou à 40 ans, pour les bastons ou pour les vannes, pour l'animation ou juste pour son propre plaisir.

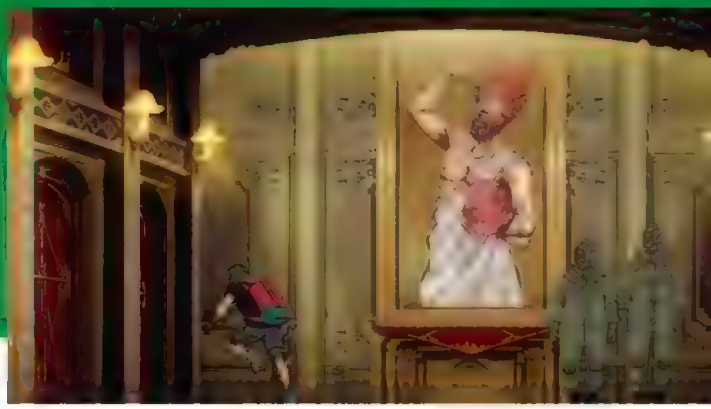


© 2020 DREAMWORKS ANIMATION ALL RIGHTS RESERVED

Dorohedoro

[par **Bruno de la Cruz**]

Titre original : *Dorohedoro*
Genre : WTFMCEB (wtf mais c'est bien)
Animation : MAPPA
Diffusion : Netflix Japon



Dorohedoro ©2020 Q Hayashida/Shogakukan/Dorohedoro Production Committee

Il faut une sacrée dose d'ambition pour adapter l'ovni de Q Hayashida, à plus forte raison en *anime* TV. Il suffit de regarder les designs de cette série dans lequel un cafard dit « *diantre* », un méchant transforme ses ennemis en champignon et un héros cherche qui il est, en gobant les gens avec sa tête de caïman. Après une pincée d'épisodes, on peut dire que le pari est en partie relevé, tant il peut susciter la curiosité de se plonger dans cet incroyable manga qu'est *Dorohedoro* (lire *AnimeLand hors-série Manga*). On apprécie de voir une 3D digne de ce nom qui ne désincarne pas totalement les personnages (la gueule de Caiman demeure un peu rigide malgré tout). L'animation mêle donc 2D-3D avec justesse, et laisse volontiers son côté *gore* s'exprimer (ça saigne par hectolitres). Surtout, la série profite de l'incroyable travail de Shinji Kimura à la direction artistique. Ce maître des décors (*Amer Béton*) ne pouvait pas mieux retranscrire l'aspect puant et crasseux de la ville de Hole (le rendu rappelle un peu *Cannon Fodder*). Il justifie à lui seul le visionnage de la série !

TROP COURT

En revanche, on regrette que l'humour si singulier de l'auteure ne soit pas toujours bien rendu (surtout son aspect absurde), et le format (12 épisodes pour 23 tomes) fait forcément un tri. Une suite pourrait être envisagée selon le succès de la série.

Au final, le travail de MAPPA (toujours courageux mais qui peut flancher en fin de parcours) et du réalisateur local Yûichirô Hayashi (*Garo the Animation*) fait honneur au matériel d'origine. Et c'était loin d'être gagné.

In/Spectre

Titre original : *Kyokō Suiri*
Genre : Sakura sans les cartes
Animation : Brain's Base
Diffusion : Crunchyroll

L'adaptation *anime* de *In/Spectre* (dont le manga est édité en France sous le titre de *Stranger Case*) bannit la [illegible] Crunchyroll (coproducteur) a annoncé en mai 2019 la diffusion de l'*anime* en 2020. Un signe qui ne trompe pas sur l'état d'avancée du projet puisque près de six épisodes étaient finis avant la diffusion. Ainsi, cette [illegible] Gotoh (*Kiddy Grade*) au sein d'un studio Brain's Base qui reprend du poil de la bête. C'est beau, l'animation est [illegible] le jeune Takatoshi Honda) et l'histoire n'est pas là pour plaisanter (meurtre, fausse-couche, idole défigurée). Tout simplement l'une des meilleures productions de [illegible] E.D.L.C.

©Kyo Shirodaira, Chashiba Katase, KODANSHA/"In/Spectre" Production Committee.

ID:INVADED.

Titre original : *ID:INVADED*
Genre : *Spin-off* de *Psycho Pass*
Animation : NAZ
Diffusion : Wakanim

S'il suffit de quelques mois pour enclencher la production d'une adaptation en *anime*, il a fallu près de [illegible] Ôtarô Maijô (*Dragon Dentist*, *Biorg Trinity*), il imagine une histoire SF où un enquêteur (joué par Kenjirô [illegible] adulte et immersive qui démarre très bien, servie par une animation de qualité et plein de bonnes idées en [illegible] Kodama (*Blood Lad*) apporte un peu de rondeur à un titre que l'on pourrait croire sorti de la tête de Hiroya Oku [illegible] E.D.L.C.

©IDDU/ID:INVADED Society

Somali

Titre original : *Somali to Mori no Kamisama*
Genre : Satelight qui fait de la *fantasy*
Animation : Satelight
Diffusion : Crunchyroll

C'est avec une pointe de déception que l'on vérifie la [illegible] de Somali et [illegible] de Yako Gureishi (disponible chez nous via Komikku) [illegible] bonne habitude chez Satelight) via le talent du Français Vincent Nghiem, le reste est un peu plus « fauché ». L'animation est moyenne, les différents designs ne sont pas faciles à adopter (malgré Ikuko Itoh, vétéran de *Sailor Moon*). Si l'*anime* demeure une bonne série, c'est [illegible] autant. Ça manque un peu de magie ! B.D.L.G.

©YAKO GU FI H/NSP/ma

Smile Down the Runway

Titre original : *Runway de Waratte*
Genre : petite série
Animation : Ezóla
Diffusion : Wakanim

[illegible] pas vraiment la plus-value apportée par le format TV, si ce n'est une musique horrible et quelques pétales de fleurs (oui oui !) par-ci par-là, quand une bonne [illegible] luttant contre le déterminisme (une fille de 1,58 m qui devient top model, un garçon sans diplôme qui signe un [illegible] Pour autant, l'*anime* reste agréable à suivre, mais c'est bien grâce aux qualités de l'œuvre originale. B.D.L.G.

© Kotoba Inoya, KODANSHA/Runway Production Committee

Toilet bound

Titre original : *Jibaku Shônen Hanako-kun*
Genre : magnifique *visual novel*
Animation : Lerche
Diffusion : Wakanim

Assurément l'une des plus belles pioches du *line-up* Iro Aida chez Square Enix. On y suit le quotidien d'une un esprit afin d'obtenir l'amour d'un élève. De petites animées, mais qui profitent d'un superbe traitement visuel grâce au duo vu sur *Minuscule* : Masaomi Andô bonne humeur.

B.D.L.C.

©Aidairo/SQUARE ENIX, HANAKOKUN Project

Crisis Jung

Titre original : *Crisis Jung*
Genre : liberté de ton
Animation : BobbyPills
Diffusion : Netflix

de situations démentiellement malsaines ? *Crisis Jung* Jung est un homme amoureux, mais quand le démon sa femme, notre héros part dans une quête vengeresse personnages improbables et des références à tout-va. L'excellente direction artistique pallie brillamment les failles techniques, et les designs des monstres sont… savoureux !

Philippe Bunel

© 2018 BLACKPILLS & BOBBYPILLS PRODUCTION

Drifting Dragons

Genre : lisez le manga
Animation : Polygone Pictures
Diffusion : Netflix

Drifting Dragons, l'adaptation *anime* du manga de Taku Kuwabara. Cette histoire fantastique nous entraîne dans le quotidien d'une équipe de Dragonniers, qui, à bord d'un dirigeable, chassent les géants ailés afin de les revendre [illegible] de toucher l'originalité, cette équipe de carnassiers jouit [illegible] missions périlleuses fonctionne très bien. Question technique, le studio a fait un gros effort dans la posture et la gestuelle des personnages, qui s'avèrent bien moins [illegible] des plus plaisants, le rendu général de l'infographie est bien trop clair et désincarné, au point de nous rendre nostalgique de *Skyland*.

Philippe Bunel

Bofuri : Je suis pas venue ici pour souffrir alors j'ai tout mis en défense

Titre original : *Itai no wa Iya nano de Bōgyoryoku ni Kyokufuri Shitai to Omoimasu*
Genre : phobie des cafards
Animation : Silver Link
Diffusion : Wakanim

[illegible] Honjo, une *noob* un peu trop candide et la création de Mapple, son personnage atypique. Elle se crée en effet un tank injouable et totalement inepte en misant tous ses points de compétence en défense. Heureusement, le *gameplay* encore bancal de ce nouveau jeu est doté de failles offrant à l'héroïne des compétences et *items* « over-che[illegible] fantaisiste où une communauté de *hardcore gamers* est [illegible] avant de faire dodo, les aventures sont dépaysantes [illegible] le début de partie captive par les enjeux et ce déséquilibre caricatural, rien ne garantit que l'intérêt survivra à la monotonie de la montée en puissance.

Meko

Darwin's Game

Philippe Bunel

Titre original : *Darwin's Game*
Genre : jeu sanglant
Animation : Nexus
Diffusion : Wakanim

conçoit un *survival game* dans lequel les joueurs doivent s'entretuer dans la réalité pour continuer le jeu et sur les *free-to-play* chronophages et addictifs vient d'être adaptée en *anime* par le studio Nexus (*Comic girls*). Scénarisée par le co-auteur Shû Miyama, la série est fidèle au manga, que ce soit dans sa trame narrative ou l'on fait abstraction des nombreuses images fixes dans les scènes du quotidien), et les nombreux mouvements accentuent la tension. Notons que Wakanim propose énième *free-to-play* qui volera votre vie, plongez plutôt dans cette histoire aussi violente que (sur)prenante !

Philippe Bunel

©HUNTER×HUNTER (AKITASHOTEN) / DARWIN'S GAME PROJECT

Orphen

Titre original : *Majutsushi Orphen Haguretabi*
Genre : *fantasy* sans Fantasio
Animation : Studio Deen
Diffusion : Wakanim

Après la sympathique série de 1998 par J.C. Staff (dont la belle saison 2 reste inédite en France), le *light novel* du même réalisateur, Hiroshi Watanabe) en France, son succès au Japon n'est plus à démontrer (plus de 30 tomes parus). Ainsi débarque une nouvelle mouture se voulant bien moins *dark* que la première adaptation. Il y a fort à parier que les lecteurs chevronnés de *fantasy* n'y Les fans, eux, pourront s'y retrouver, comme dans entre Krylancelo et Azalie. Techniquement contestable le studio DEEN a un peu tardé à livrer le projet à temps), la série reste orpheline de son époque.

B.D.L.C.

© Yoshinobu Akita,Yuuya Kusaka,TO Books/Sorcerous Stabber Orphen Project

LES AUTRES ANIME DE LA SAISON HIVER 2020

WAKANIM

- **Haikyû !! To the Top** Quatrième saison sur la préparation des nationales.
- **Plunderer** Série *fantasy* seulement guidée par un concept.
- **Fate/Grand Order Absolute Demonic Front: Babylonia** Nom à rallonge pour une saison que seuls les fans peuvent suivre.
- **Magia Record : Puella Magi Madoka Magica Side Story** Pourquoi s'arrêter alors qu'il y a encore à dire ?
- **Infinite Dendogram** Encore un VRMMO sans limite.
- **Je la vois déjà en haut de l'affiche** L'idée est bonne, les larmes réelles, mais l'ennui aussi.
- **22/7** Des *idols*, mais une musique difficile à écouter.
- **Number 24** Plus d'animation de rugby que dans *All Out !* mais tout autant de suggestion de vestiaire.
- **NekoparA** Les chats et la pâtisserie font bon ménage.
- **A3!** Les beaux gosses sur les planches. Pourquoi pas ?
- **Uchitama?! Have you seen Tama?** Tama revient dans une série très agréable.
- **Hatena Illusion** Revoir *Emi Magique*...
- **Interspecies reviewers** Les pauvres héroïnes ont sûrement des problèmes de dos.
- **Gegege no Kitarô** Quand une bonne série continue, on se doit de le signaler.

CRUNCHYROLL

- **Re:Zero – Starting Life in Another World – (Re-Edit)** Dire qu'autrefois on se moquait des titres japonais à rallonge.
- **A Certain Scientific Railgun T** T comme troisième saison.
- **Asteroid in Love** Le studio Doga Kôbô s'intéresse à un club d'astronomie féminin.
- **Room Camp** En attendant la deuxième saison de *Yuru Camp*.
- **Science fell in love, so I tried to prove it** Spoiler : l'amour triomphe à la fin.
- **The Island of Giant Insect** Cauchemar des agences de voyage.
- **Seton Academy : join the pack!** Les zèbres ne sont pas des chevaux !
- **Oda Cinnamon Nobunaga** Waf wif wif ouaf ahooou wouf !
- **A destructive god sits next to me** C'est pas si mal cette classe bizarre.
- **The case file of jeweler Richard** Polar très brillant!
- **ARP Backstage Pass** Les *bishônen* font la tête.
- **Chihayafuru 3** Lire notre dossier dans *AnimeLand* n° 229.
- **Gegege no Kitarô 3** Quand une bonne série continue, on se doit de le signaler.

ADN

- **Boruto**
- **Detective Conan**
- **One Piece**
- **My Hero Academia...**

Mais aussi *Nana*, *Albator*, *Slam Dunk*, *Digimon*...

NETFLIX

- **Saint Seiya Partie 2** S'il vous plaît, arrêtez.
- **Altered Carbone : resleeved** *Spin-off* en 3DCG de la série *live*, avec Dai Sato au scénario.
- **Beastars** Ce matin, un lapin, a tué un chasseur...
- **Cagaster** Si le manga vous a plu...

AMAZON

- **PET** Oubliez le titre et regardez !

DISNEY

- **The Legend of the Three Caballeros** Enfin nous pourrons voir cette nouvelle série sur les trois piafs.

© 2014 I URUDATE / Hatsune / Production I.G
© Arata Aki, KADOKAWA/Bokutachi Project
© Kenji Miyata / KADOKAWA/Twin Engine
© Disney

Digimon Adventure

Ce *reboot* de la série de 1999 met en scène Taichi et sa découverte du Digital World.

Kakushigoto

[illegible] qui cache son métier à sa fille.

- **Komatta jiisan**
  Un *shôjo* version troisième âge.

- **Listeners**
  Le studio MAPPA propose à Dai Sato de créer un scénario autour d'un monde sans musique !
- **Motto ! Majime ni Fumajime Kaiketsu Zorori**
  Retour de la licence *Zorori* !
- **Born to be on air**
  Adaptation du manga de Hiroaki Samura édité chez Pika sur le monde de la radio.
- **Shin Sakura Wars the Animation**
  Remake de *Sakura Wars* avec des designs très différents.
- **Tamayomi**
  Du baseball féminin !
- **Vlad Love**
  C'est le retour de Mamoru Oshii à la tête d'un projet d'animation. Une comédie autour des vampires.
- **Yu-Gi-Oh ! Sevens**
  Nouvelle série de la franchise avec des nouveaux personnages.
- **Arte**
  Adaptation du manga de Kei Ohkubo édité chez Komikku sur une femme artiste à l'époque de la Renaissance.
- **Sing Yesterday for me**
  Adaptation du manga de [illegible] Delcourt. Magnifique histoire d'une jeunesse perdue japonaise.
- **Kitsutsuki Tantei-dokoro**
  Une agence de détective à l'ère Meiji.

- **Appare Ranman!**
  Masakazu Hashimoto a la réalisation et Dongshik Ahn (*Renjoh Desperado, Sky Wars*) à la création des personnages. Deux Japonais participent à la Trans-Amercia Race à la fin du XIX[e] siècle.
- **BeyBlade Burst**
  Nouvelle série, nouveaux personnages pour la franchise.
- **Brand New Animals**
  Projet original de Trigger scénarisé par Kazuki Nakashima. Le monde fait face à l'apparition d'animaux anthropomorphes. Difficile pour eux de s'intégrer dans le monde des humains.
- **Fugô Keiji Balance : Unlimited**
  Adaptation de la série de romans [illegible] une série policière dans laquelle un millionnaire résout des affaires à sa manière.
- **Gal to Kyôryû**
  Une jeune *gyaru* vit avec un dinosaure bleu.
- **Ghost in the Shell SAC 2045**
  Kenji Kayama, Production I.G et Sola Digital [illegible] pour Netflix.
- **Gleipnir**
  Adaptation du manga de Takeda Sun édité en France chez Kana.
- **Hakushon Daimaô**
  Robert dans la bouteille revient dans une version moderne.
- **Hôkago Teibô Nishi**
  Le studio Doga Kôbô s'intéresse à un club de pêche féminin.
- **Kami no Tô : Tower of God**
  Le *webtoon* de SIU est adapté en *anime* et sera sur Crunchyroll.

© Akiyoshi Hongo, TOEI ANIMATION
©1st Place/Slow Curve/Story Riders/LISTENERS PRODUCTION COMMITTEE
©Sunao Katabuchi/Kuneta/Kodansha/Kakushigoto Production Committee
©2018 KADOKAWA/D.A. WORKS

SAINT SEIYA
La Quête des Gémeaux

Chevalier de ***Galaxium***,

Si tu as du courage et que tu te relèves après chaque épreuve,
cette chasse au trésor est faite pour toi !

Prouves ta valeur dans ce jeu d'énigmes en ligne
et gagne jusqu'à 5000€ de bijoux.

Jeu concours gratuit et sans obligation d'achat
Flashez le QR Code pour vous inscrire

NOUS SOMMES DES HÉROS
ARTEFACTS LÉGENDAIRES

CIN ESCAPE escape game

TROLLS WORLD TOUR

Entretien avec Walt Dorhn

Le Trolls World Tour a commencé pour nous à Londres en janvier 2020. Nous avons eu la chance de rencontrer Walt Dorhn, le scénariste des deux films, dans le quartier de Trafalgar Square, après une visite dans les locaux de NBC Universal pour découvrir le film. Une chose est sûre : Trolls 2 remplit sa mission d'être une explosion [illegible] et visuelle ! Bonne humeur garantie.

Par Marichka Bessa

© 2019 DreamWorks Animation LLC. All Rights Reserved
Photo © Universal Pictures

Quelle est la première chose qui vous est venue à l'esprit pour faire un deuxième film *Trolls* ?
Quand on envisage un nouveau film d'une licence, on se demande tout de suite ce qu'on va pouvoir faire. La première chose dont une suite a besoin, ce sont de nouveaux personnages et un nouveau monde. On est donc arrivé à l'idée que l'histoire en elle-même serait ces personnages, ce nouveau monde, et qu'on parlerait de diversité.

Justement, nous aimons beaucoup le message du film, qui montre que l'harmonie existe grâce aux différences, qu'être en harmonie ne signifie pas « être tous pareils » mais « avoir le plus de voix différentes possible » pour créer un monde plus riche. Avez-vous essayé de constituer l'équipe la plus diversifiée pour soutenir cette idée ?
Absolument, oui. Nous avons essayé d'avoir le plus de diversité possible dans l'équipe pour faire ce film. Ce qui est génial à DreamWorks, c'est qu'on a des personnes du monde entier qui travaillent, beaucoup d'animateurs et de designers français d'ailleurs. Nous avons de la diversité dans l'équipe mais aussi dans le casting. Si l'on raconte une histoire sur la diversité, on doit la représenter et la faire vivre dans la production même.

Le plus intéressant dans *Trolls*, ce sont les textures. Dans le premier film, il y avait de la feutrine et du scrapbooking. Dans ce deuxième opus, on peut voir beaucoup de textures différentes : du cuir, de la soie, du brocard, du jean, du jute... C'est impressionnant. La 3D

est si palpable qu'on dirait de la *stop motion*. Comment avez-vous réussi à pousser le rendu aussi loin ?
On a vraiment eu la confiance du studio. Quand on veut faire un film qui ne ressemble en rien à ce qui a déjà été fait par le passé, ça nous permet d'explorer les choses plus en profondeur. On était un peu plus conservateurs dans le premier film, donc nous avons décidé de pousser le look encore plus loin cette fois-ci. Et ce qui est bien quand on fait un film sur la diversité, c'est que chaque monde a ses différences et doit être authentique, fidèle à l'univers des *Trolls* en même temps. C'était fun à faire pour tout le monde, ils étaient heureux de pouvoir pousser ce style encore plus loin. Plus l'équipe s'amuse, et plus le public s'amusera lui aussi. Si l'équipe est contente, cette joie imprégnera le film.

Absolument tout dans le monde de *Trolls* possède une texture solide. Même la lave, la rivière ou la cascade semblent être faites dans du tissu. C'est cette direction artistique qui rend le film si remarquable. Comment vous est venue l'idée d'un monde entièrement solide ?
L'idée vient du *production designer* du premier film *Trolls*, Kendal Cronkhite. On voulait créer un monde qu'on n'avait jamais vu. Avec Mike Mitchell (le co-réalisateur de *Trolls* 1), on est des grands fans de *stop motion*, de marionnettes et des Muppets. On voulait donc mettre un peu de tout ça dans le film pour qu'il ait un look différent. Et le fait qu'on fasse un deuxième film nous encourage à pousser le concept plus loin. Certains personnages sont même animés en étapes pour que ça ait l'air de *stop motion*. Nous avons aussi amené tous les animateurs en camp de marionnettes pour qu'ils apprennent à faire bouger les personnages différemment, qu'ils perdent leur tic d'animateur et oublient un rendu trop réaliste.

La musique est l'élément principal des films *Trolls*. Mais dans les deux volets, les scènes les plus marquantes sont celles où les personnages perdent leurs couleurs et leur voix, puis lorsqu'ils se reconnectent avec eux-mêmes grâce à la petite mélodie au fond de leur cœur. Avez-vous créé la scène « *The Silent Bit* » en écho à celle de « *True Colors* » ?
Oui elles partagent des ressemblances. C'était d'ailleurs une inquiétude pour l'équipe de savoir comment rendre

© 2019 DreamWorks Animation LLC All Rights Reserved

cette scène différente de l'autre. Le film est tellement bruyant et fou qu'il nous fallait absolument un moment de silence. Quand le public regarde la scène de « *True Colors* », il est lui-même silencieux et absorbé. On voulait donc une scène du même genre mais avec un autre enjeu narratif. Il fallait trouver une façon d'avoir un ressenti différent mais toujours aussi puissant. On a donc enlevé toutes les couleurs de la scène pour ne garder presque que du noir et blanc. Et c'est pareil pour les sons, on a enlevé presque tous les effets audio pour avoir une séquence silencieuse.

Plus l'équipe s'amuse, et plus le public s'amusera lui aussi. Si l'équipe est contente, cette joie imprégnera le film.

La scène du Smooth Jazz est incroyable. Nous n'avons rien vu de tel dans l'animation. Cette idée est-elle née à l'étape du storyboard ou bien elle est apparue pendant la production, pendant des tests d'animation ?

Cette idée est venue des *storyboard artists*. On était en train de *pitcher*, on voulait une sorte de séquence « fantasme » à la façon des clips très *cheap* pour surprendre tout le monde. Et ça a sûrement été la scène la plus difficile à faire pour le *art department* : c'est un gros film avec la technologie la plus à la pointe et on leur demandait de rendre la scène plus *junky*, plus « bas de gamme » *(rires)*. L'idée a commencé au moment du storyboard puis elle s'est répandue tout au long du *pipeline*, tous les départements ont dû réfléchir sur cette scène pour la rendre *cheap* à souhait, et le résultat rend vraiment bien à l'écran ! ◢

Remerciements à Walt Dohrn, Florence Debarbat, Sylvie Forestier, Elle Djukic, Angharad Janin et Giulia Gie.

En avant

L'aventure, c'est extra !

En avant, c'est l'histoire de deux frères [illegible] qui vont tenter de faire revivre leur père décédé. Face à un héroïsme, haut en couleur et maladroit, qui n'a que faire des moqueries des autres à son sujet. Au contact de chacun et grâce à la potentielle aventure magique qu'ils vivent ensemble, l'un gagne en assurance tandis que l'autre prend conscience de sa valeur.

Manichka Besser

Au cœur de ce récit de *fantasy*, la pierre angulaire repose sur la perte, et ce qu'on ferait pour revoir un être qui nous est cher une dernière fois… Pour le film, le réalisateur Dan Scanlon s'est inspiré d'une histoire vraie, celle de sa famille : celle de son frère et lui, et celle de son père, décédé alors qu'il n'avait qu'un an. Sans sombrer dans le pathos, *En avant* parle avec véracité et intensité du deuil et de la quête identitaire. C'est une histoire dans laquelle tout le monde peut se reconnaître, qu'on ait perdu un proche, qu'on ait un lien très fort avec un membre de sa famille ou qu'on cherche à renouer avec quelqu'un.

Donjons et dragons

Au milieu de cette histoire de famille, la *fantasy* n'est-elle qu'un prétexte ? Non, car la magie est ce dont notre monde a besoin avec une société en perte de valeurs. La *fantasy*, c'est l'entraide, l'apprentissage, la cohésion, la découverte, la curiosité, la bravoure. C'est tout ce qu'on recherche quand on est jeune (ou quand on l'est moins). Donc pour se lancer dans cette quête initiatique adolescente, quoi de mieux qu'évoluer dans un environnement *fantasy* ? L'aventure enhardit les cœurs, la magie donne de l'assurance, les péripéties rapprochent les êtres et le mystère apporte autant de question qu'il en soulève. Pour Dan Scanlon, la magie

© 2019 Disney/Pixar

est une métaphore du potentiel des personnages. Le réalisateur voulait aussi donner un visage peu connu à la *fantasy*, sortir du cliché « *Il y a très longtemps, dans un pays très très lointain* » en recentrant l'intrigue dans un environnement proche du nôtre (la banlieue de Los Angeles), où la magie, difficile à pratiquer, a laissé la place à la technologie, plus facile d'accès. Ce mélange des genres est très plaisant et on n'a aucun mal à se visualiser au centre d'un tel monde.

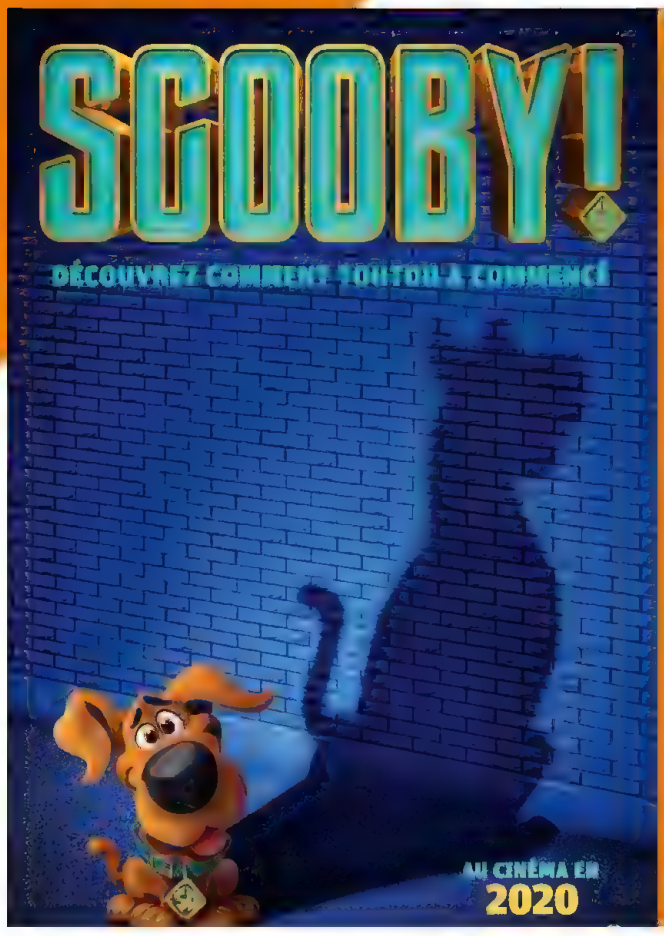
Pour se lancer dans cette quête initiatique adolescente, quoi de mieux qu'évoluer dans un environnement fantasy ?

Pixar or not Pixar ?

Il est surprenant de voir Pixar se lancer dans l'*heroic fantasy* : c'est un nouveau genre pour le studio qui fait toujours évoluer ses personnages dans notre monde (plus ou moins fantasmagorique). Il semble alors difficile de reconnaître au premier regard l'identité de Pixar dans ce film qui pourrait être l'œuvre d'un studio concurrent. Surtout que le long métrage se repose un peu sur ses acquis : Pixar nous a habitués à toujours dépasser les frontières de la technique et à proposer un spectacle visuel époustouflant. Dans *En avant*, la qualité est au rendez-vous, c'est joli, mais assez convenu, lisse, sans nouvelles virtuosités techniques. En même temps, pourquoi faudrait-il toujours se dépasser ? Pourquoi toujours « faire mieux » alors que « faire bien » est plus que suffisant ? Surtout qu'après trois chefs-d'œuvre consécutifs (*Coco*, *Les Indestructibles 2* et *Toy Story 4*), il est normal que le spectacle retombe un peu.

Sur le fond, le film a pourtant la patte d'un Pixar avec ses thématiques emblématiques : histoire introspective, puissance des émotions et des liens familiaux, recherche de soi, faculté de pardonner, dépasser ses peurs, se reconnecter avec ceux qu'on aime. Et la formule fonctionne : on rit, on a le cœur qui bat la chamade au rythme de l'aventure et on est ému. Pari remporté.

En bref : *En avant* est une aventure familiale épique et émouvante qui réenchante notre monde.



Scooby !

Oh, Sammy en 3D !

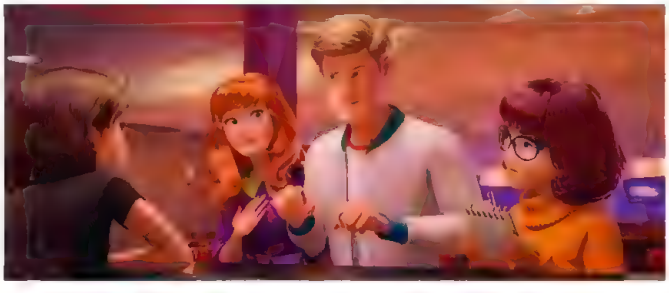
Le gros toutou marrant de Scooby Snack fête ses trouilles ans ! Les membres de la Mystery Machine nous accompagnent depuis un petit demi-siècle déjà grâce à des films souvent calqués sur la même canevas mais qui ont chacun leurs particularités.

Steve Naumann

On apprécie notamment *Mystères associés*, magnifiquement écrite. Warner, qui a récupéré la licence de Hanna Barbera depuis les années 1990, ne cesse de produire des téléfilms annuels, opposant le dogue allemand à de nombreux monstres, mais aussi des catcheurs ou même Batman. Il était temps de passer à la vitesse supérieure et de faire revenir Scoob' sur le grand écran. Pour cela, Micheal Kurinsky (*production designer*) et Bill Haller (superviseur de l'animation) relève un énorme défi : passer à la 3DCG.

Gros changements

Comment passer des dessins d'Iwao Takamoto à une grosse production 3D ? Travailler sur la remodélisation des personnages. Scooby a déjà connu une numérisation dans les films *live*, le voir en relief n'est pas gênant du tout. C'est Fred qui se voit attribuer le plus gros lifting, même son bandana a disparu. Et le film ? Il raconte la rencontre de Sammy et Scooby, puis comment ils sont devenus inséparables. Mais, surtout, une nouvelle affaire les attend (un fantôme Ceberus), et des personnages que l'on connaît bien sont aussi au rendez-vous, notamment Satanas et Diabolo des *Fous du volant*, sans oublier Capitaine Caverne. Oui, la franchise a subi un rajeunissement mais elle n'oublie pas les fans de la première (seconde ou troisième) heure ! Un succès dont nous ne doutons pas devrait relancer des nouvelles séries et de nouveaux films. Réponse le 13 mai !



© 2020 Warner Bros Entertainment Inc. All Rights Reserved

yuki
LE COMBAT DES SHOGUNS

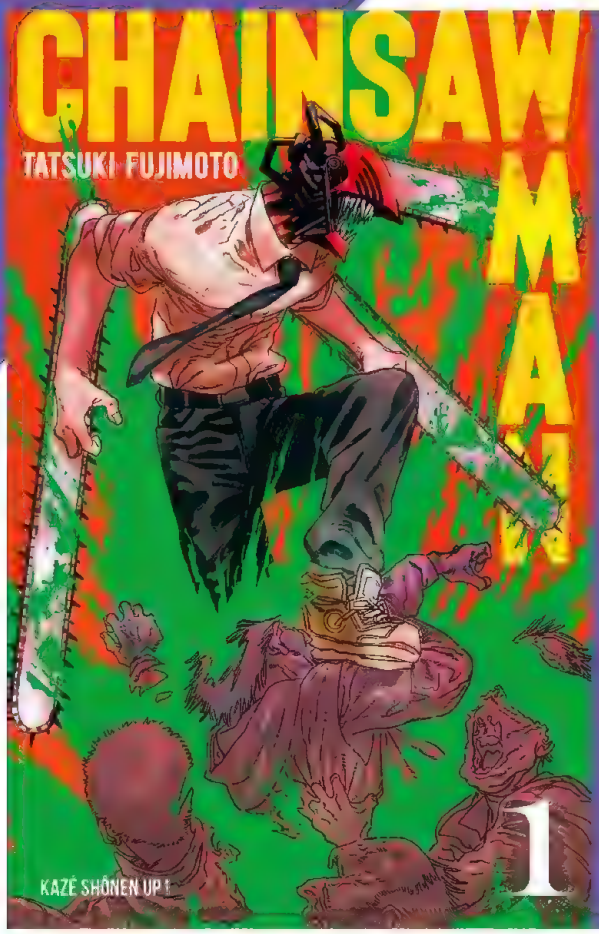
D'APRÈS LES LIVRES
DE JEAN-PHILIPPE ARROU-VIGNOD ET OLIVIER TALLEC
PUBLIÉS AUX ÉDITIONS GALLIMARD JEUNESSE
LES NOUVELLES AVENTURES DE
Rita et Machin
AU CINÉMA LE 01 AVRIL

FIFDH
Official Selection
ZERO IMPUNITY
ANNECY
A FILM BY
NICOLAS BLIES & STÉPHANE HUEBER-BLIES
JOIN THE MOVEMENT

En route pour l'aventure !
PIERRE LAPIN 2
PANIQUE EN VILLE
Le 8 avril 2020

NOUS LES CHIENS...

Avec les voix de
MONSIEUR POULPE et DAVY MOURIER
2
SPYCIES
Guillaume IDERNEL
Par le réalisateur de CHASSEURS DE DRAGONS et le producteur artistique de BALLERINA



Chainsaw Man

Shônen à la tronçonneuse

Titre original : *Chainsaw*

Il avait choqué avec *Fire Punch*, il devrait marquer avec *Chainsaw Man*. Tatsuki Fujimoto est de retour avec une nouvelle œuvre tamponnée du label Weekly Shônen Jump cette fois. À des années-lumière de son précédent titre, il joue délicieusement avec les codes du *nekketsu* tout en donnant sa vision des mots amitié, effort et victoire. Unique.

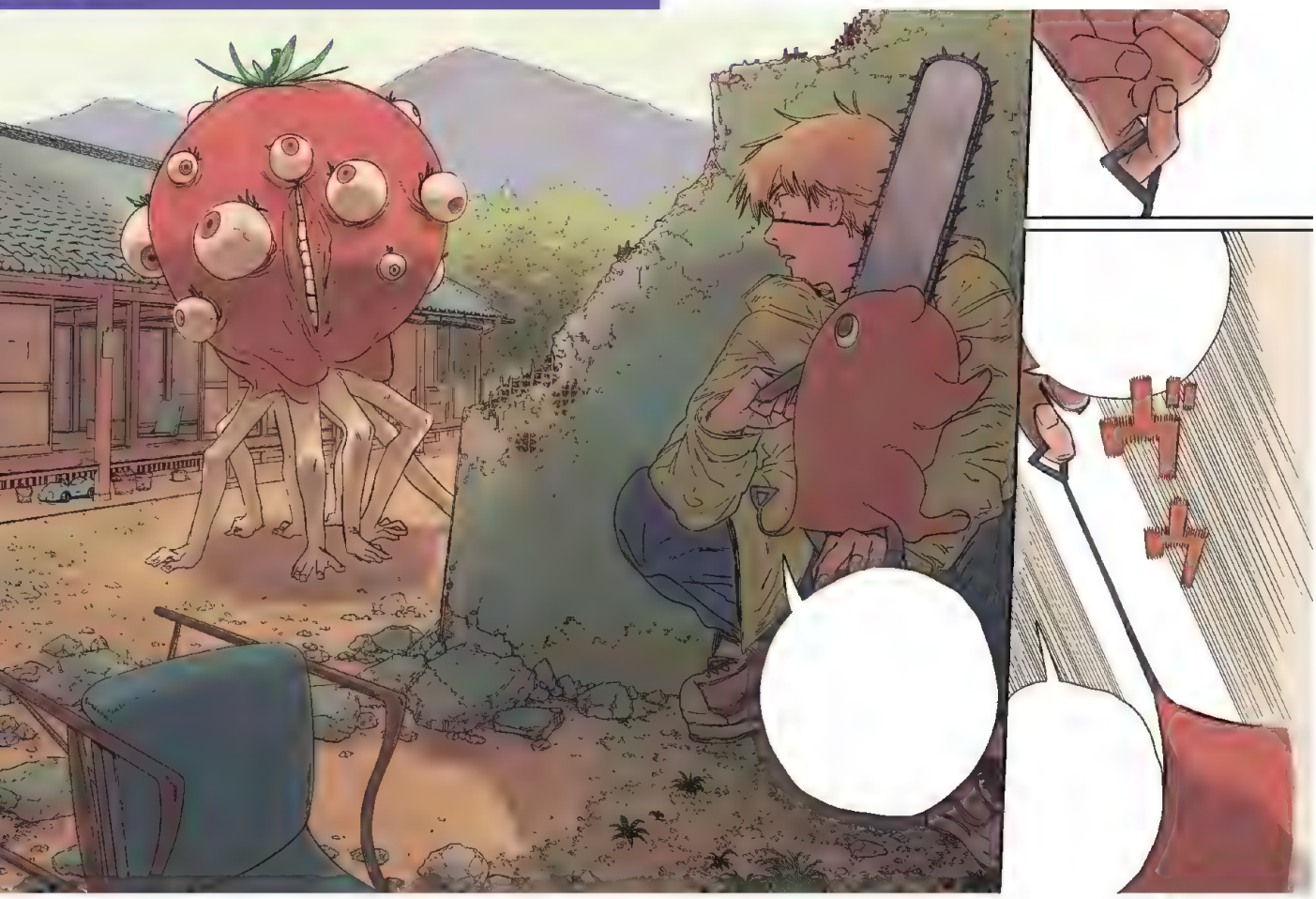
Par **Maxime A. Bender**

Il faut voir *Chainsaw Man* comme une expérience de lecture rare dans sa vie d'amateur de *shônen*. Si l'histoire du manga est finalement assez simple, elle n'est certainement pas générique et encore moins cliché. Pour rembourser ses dettes, Denji, un jeune homme dans une dèche phénoménale, est exploité en tant que *devil hunter* avec son chien-démon-tronçonneuse. Il en est au point de vendre des organes pour s'en sortir. Mais un événement sans précédent l'extirpe de son gouffre quotidien et sa nouvelle puissance lui permet d'intégrer une véritable organisation de lutte contre les démons… même si son caractère reste le même. Cette intrigue peut surprendre les lecteurs les plus aguerris, notamment grâce (ou à cause) de l'atmosphère unique de ce monde étrange. L'humour est par moments tendu, parfois subtil et de temps à autre immature. Mais dans leurs catégories respectives, les ressorts comiques font mouche.

UNE INTRIGUE AU SERVICE DES PERSONNAGES

L'intrigue du manga prend place dans une sorte d'univers corrompu aux contours post-apocalyptiques. Et à l'image de ce qu'on a pu lire dans *Fire Punch*, les humains peuvent sembler plus monstrueux que les démons qui habitent cette œuvre. Dans *Chainsaw Man*, l'auteur montre leurs faiblesses avec talent. On y voit qu'une vie est une chose fragile. Ainsi, une menace mortelle ne doit-elle pas être prise à la légère. Même si ce n'est pas complètement nouveau dans un *shônen* manga, c'est tout de même

CHAINSAW MAN © 2018 by Tatsuki Fujimot



assez rare pour le souligner, d'autant que c'est abordé ici sous un angle neuf. Cette façon de faire est très utile dans une narration qui, étonnamment, sert d'outils pour explorer le caractère des personnages. Il n'y a pratiquement pas de séquence d'exposition pour les présenter, ce sont leurs actions, leurs expressions ou leurs comportements qui véhiculent la manière dont on perçoit leur personnalité. Chacun reste fidèle à lui-même et l'intrigue est presque un sous-produit du manga. Et ça fonctionne parfaitement. Les différents protagonistes sont crédibles et humains malgré leur étrangeté.

Les différents protagonistes sont crédibles et humains malgré leur étrangeté.

LE RÉCIT DE GENRE S'INVITE DANS LE JUMP

Si on s'arrête sur les planches une par une, le dessin est au service de tout le reste. Le découpage, la mise en scène, et plus largement, la conception générale du manga sont en parfaite adéquation. Même le *gore* et l'horreur qui suintent parfois du titre s'accordent parfaitement avec l'ensemble.

C'est d'ailleurs intéressant de voir comment les emprunts au récit de genre peuvent se développer au sein du *Weekly Shônen Jump*. Quand on regarde ce héros en couverture, un homme avec une tête de tronçonneuse, prêt à découper des démons avec violence, s'inviter dans une histoire destinée, notamment, aux plus jeunes, c'est d'une audace éditoriale vraiment captivante. *Chainsaw Man* est finalement un titre qui donne tout dès les premières pages, une folle promenade, sans retenue de la part de l'auteur. C'est une série qui semble avoir été créée pour être une pure forme de divertissement brut et efficace, un peu comme *One-Punch Man* a pu l'être à sa façon. Définitivement l'un des mangas les plus intéressants de l'année. ◢

Lovecraft et le manga

De l'influence aux adaptations

Howard Phillips Lovecraft, maître de l'horreur cosmique au succès posthume, a fondamentalement révolutionné le récit fantastique. Son influence tentaculaire s'étend sur près d'un siècle, de la littérature au cinéma, en passant par le jeu vidéo. Bien évidemment, entre les influences, les références ou encore les adaptations, le manga puise lui aussi dans les écrits du reclus de Providence.

[Par **Joan Lainé**]

Il n'y a que le manga pour présenter Cthulhu en lycéenne mignonne coiffée d'un poulpe. C'est le portrait que dresse Masato Hisa lorsqu'il réinvente l'imaginaire à travers sa série survoltée *Area 51*. Une référence qui en cache d'autres puisque le Grand Ancien et ses compagnons ou encore le mystérieux Necronomicon trouvent des échos jusque dans les mangas de divers genres et diverses époques. C'est notamment le cas de l'imposante bibliographie de Daijirô Morohoshi qui, des années 1970 à aujourd'hui, n'a jamais cessé de puiser ses inspirations dans l'œuvre de Lovecraft. Si l'on retrouve des noms bien connus des amateurs de l'écrivain américain comme Cthulhu ou Yog-Sothoth dans son manga *Shiori & Shimiko*, c'est aussi dans sa manière d'appréhender l'horreur et de la retranscrire que se fait sentir l'influence de Lovecraft. On y retrouve des forces dépassant l'esprit humain, un goût pour les cultes ésotériques et les tribus folkloriques, le thème récurrent de la folie bien sûr et surtout une narration au style littéraire rappelant l'auteur.

De nombreux artistes ont cherché à l'illustrer, avec beaucoup de succès, et c'est donc naturellement que certains mangaka se sont inspirés de ses descriptions.

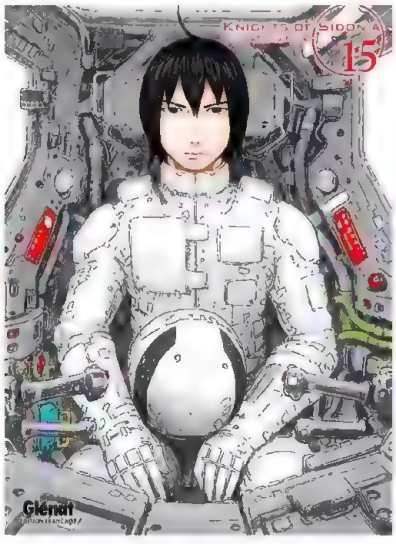
FOLIE NARRATIVE ET VISUELLE

Bien évidemment, Daijirô Morohoshi n'est pas le seul à puiser dans l'œuvre du reclus de Providence, puisque son empreinte se retrouve dans bon nombre de mangas d'horreur, fantastiques ou de science-fiction. C'est le cas du plus grand maître de la terreur, Junji Itô, qui cite sans complexe Lovecraft comme étant l'une de ses plus grandes influences. De la folie ambiante qu'il instaure dans *Spirale* à la figure cosmique qu'il représente dans *Remina*, on comprend mieux la filiation. Cette horreur d'ambiance qui consume l'homme jusqu'à le rendre fou est directement héritée des thématiques et de la narration des nouvelles de l'écrivain américain. Cependant, l'horreur lovecraftienne est également visuelle, puisqu'il décrivait l'indescriptible dans ses textes. De nombreux artistes ont cherché à l'illustrer, avec beaucoup de succès, et c'est donc naturellement que certains *mangaka* se sont inspirés de ses descriptions. C'est le cas de Tsutomu Nihei qui, à travers son *space opera Knights of Sidonia*, confronte l'humanité aux Gaunas. Ces derniers sont des créatures du cosmos faisant directement écho aux Grands Anciens par le fait qu'elles viennent de l'espace mais aussi par leur représentation graphique. Ce sont en effet des créatures informes et gigantesques, grouillant de tentacules, qui suscitent aussi bien la détresse que la terreur...

ISEKAI NO SHIKISAI LOVECRAFT KESSAKUSHU
© TANABE Gou 2015

L'ESSAYER, C'EST L'ADAPTER

Si quelques récits de Lovecraft ont été adaptés en manga chez les éditions PHP Kenkyûjo entre 2009 et 2011, c'est surtout du côté du magazine *Comic Beam* qu'il faut se pencher pour découvrir un auteur au talent particulier. Gô Tanabe s'est très vite fait remarquer pour ses adaptations d'œuvres littéraires ou théâtrales, dont la nouvelle *The Outsider* (aussi connue sous le titre de *Je suis d'ailleurs*) de Lovecraft. Après des errements qui ont vu accoucher le méconnu *Mr. Nobody*, il se lance à nouveau dans diverses histoires courtes adaptées de Lovecraft puis dessine des récits plus conséquents : *La Couleur tombée du ciel*, *Les Montagnes hallucinées*, *Dans l'abîme du temps* et enfin le tant attendu *L'Appel de Cthulhu*. Et là, c'est le choc, une vraie claque narrative et visuelle qui retranscrit à la perfection des ambiances énigmatiques et oppressantes des récits originaux. Par son talent et sa compréhension de l'horreur lovecraftienne, Gô Tanabe a prouvé à tout le monde que le neuvième art pouvait être un support fantastique pour les histoires intemporelles du maître. ◢



Kôji Seo

Du sport au faiseur de hit

A town where you live, *Suzuka*, *Fûka*... Ces succès se suivent et ne se ressemblent pas. Kôji Seo a plus d'une corde à son arc et le démontre avec deux nouveaux titres en France.

[Par **Maxime A. Bender**]

Kôji Seo est né le 26 juillet 1974 dans la ville de Shobara, dans la préfecture d'Hiroshima. Située à 800 km à l'ouest de Tokyo, cette cité n'est peut-être pas inconnue de tous les fans de mangas, puisqu'elle est le cadre de *A town where you live*. L'auteur avait fait le choix d'utiliser sa ville natale pour développer sa comédie sentimentale à succès. Ce n'est d'ailleurs pas le seul élément personnel qui imprègne ses œuvres, on comprendrait presque que c'est une marque de fabrique. Depuis sa plus tendre enfance, il a toujours souhaité devenir *mangaka*. Comme beaucoup d'autres artistes, il a été guidé et influencé par le travail de Fujiko Fujio A sur *Doraemon*, qui reste son manga préféré. Cet amateur de bonne cuisine grandit en dessinant et en s'essayant à plusieurs styles et genres de mangas. Au lycée, il intègre le club d'athlétisme qui lui laisse bien assez de souvenirs pour se lancer dans la conception de *Suzuka*. Créer et raconter des histoires n'est d'ailleurs pas sa seule passion, puisqu'il est aussi un grand fan de baseball et de sport en général, une trame de fond de plusieurs de ses œuvres.

UN MANGA SUR LE MANGA

C'est à 22 ans que le talent de Kôji Seo éclate avec l'attribution d'une mention honorable au 55e prix du meilleur débutant dans le *Weekly Shônen Magazine*. Il apprend cette première victoire de la bouche de son éditeur, qui pour la légende, au moment de lui annoncer les résultats, commença sa phrase négativement d'un... « *je suis au regret...* » avant de finalement lui donner

IL EN MET, DU TEMPS...
QU'EST-CE QU'IL FABRIQUE ?
...
C'EST LUI QUI M'INVITE, ET IL EST MÊME PAS FICHU DE SE POINTER À L'HEURE !
J'HALLUCINE...
QUELLE IDÉE D'ALLER À UN RENDEZ-VOUS SANS PORTABLE.
NON MAIS FRANCHEMENT...
AH !

la bonne nouvelle. Le jeune *mangaka* lui en a voulu longtemps et garde encore cette scène en mémoire, au point de l'avoir insérée dans sa toute dernière œuvre : *Hitman - Les coulisses du manga*. Cette emballante histoire décrit les métiers d'éditeurs et de *mangaka* au sein du WSM. À l'instar de *Bakuman*, il narre avec brio l'ascension de deux personnages parés à réaliser le meilleur hit du Japon. Teinté de sa touche « comédie romantique », il a passé de nombreuses heures à étudier les plus grands succès et s'attarde à essayer de reproduire le fonctionnement d'un magazine de

FUKA © KOUJI SEO / Kodansha Ltd

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

Suzuka
18 tomes - Pika Éditions

A town where you live
27 tomes - Pika Éditions

Princess Lucia
5 tomes - Soleil

Fûka
20 tomes - Pika Éditions

Half and Half
2 tomes - Pika Éditions
(sortie prévue le 15 avril 2020)

Hitman
6 tomes - en cours
(sortie prévue en France en mai 2020)

prépublication le plus fidèlement possible. C'est l'un des succès à venir cette année en France avec une sortie prévue pour le mois de mai.

UN SPÉCIALISTE DE LA COMÉDIE ROMANTIQUE ET DU SPORT

Mais avant d'en arriver là, l'obstiné et travailleur artiste s'est fait connaître grâce à de nombreuses œuvres. À un moment, il avait même trois titres en cours en même temps, une performance phénoménale quand on sait le temps et l'énergie que ça demande. À l'entame de sa carrière, il a fait ses armes auprès d'un auteur méconnu en France, mais reconnu sur l'archipel nippon : Tsukasa Oshima et son hit *Aoki Densetsu Shoot!* Un manga de sport qui lui permet d'être une rampe de lancement pour sa première publication sur fond de tennis en 2000 : W's (inédit en France). Et c'est encore dans ce domaine qu'il enchaîne deux ans plus tard avec *Cross Over*, qui nous plonge sur les parquets de basket-ball. C'est à ses 30 ans que la série qui installe sa carrière à l'international arrive. *Suzuka* rappelle ses années de lycéens. Le succès est imparable : *goodies*, adaptation animée et talent affirmé pour celui qui s'obstine à toujours vouloir surprendre ses fans. On le voit d'autant plus sur ses œuvres suivantes, *A town where you live* et *Fûka*. Il opère alors un basculement progressif vers la comédie romantique où il réussit parfaitement à transmettre au lecteur le charme de l'héroïne à travers les yeux du protagoniste. *Princess Lucia* ou encore *Half and Half* sont autant de séries à mettre dans sa bibliographie. D'ailleurs, c'est cette dernière, inspirée de sa toute première histoire, qui lui permit de devenir *mangaka* et qui sort enfin en France au mois d'avril. Kôji Seo est un auteur qui aime vraiment ses personnages, il n'hésite pas à les faire apparaître d'une série à l'autre et surtout, il sait merveilleusement déclencher de magnifiques émotions. ◢

Kôji Seo est un auteur qui aime vraiment ses personnages, il n'hésite pas à les faire apparaître d'une série à l'autre.

DRIFTING DRAGONS

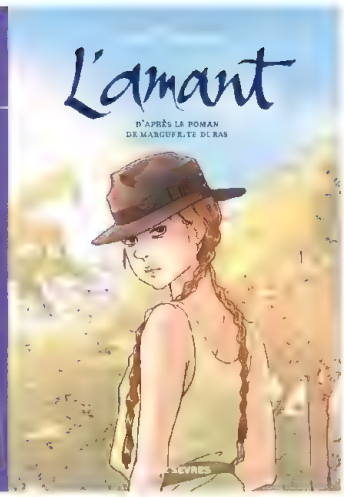
EMBARQUEZ POUR LA CHASSE
AUX DRAGONS CÉLESTES !

En librairie le 4 mars 2020

20 ans de passion
PIKA EDITION

Kuté Dragons © TAKU KUWABARA/ Kodansha Ltd.

L'amant



JOSEI
Titre original : *Koibito*
Auteure : Kan Takahama
Genre : romance
Éditeur : Rue de Sèvres

à la couleur et adapte un livre qui l'a profondément marqué durant son adolescence : *L'Amant* de Marguerite Duras. La dessinatrice japonaise fait sienne cette autobiographie, et la rend universelle à travers le sentiments dépeints et dans la force avec laquelle la protagoniste tente d'acquérir une certaine liberté. J.L.

Orochi

SEINEN
Titre original : *Orochi*
Auteur : Kazuo Umezu
Genre : horreur
Éditeur : Le Lézard noir

Traversant le temps sans en éprouver le cours, Orochi est une bien mystérieuse jeune fille dotée de pouvoirs surnaturels. Au fil d'histoires courtes, elle se pose en tant qu'observatrice de tragédies humaines. Après *Je suis Shingo*, Le Lézard noir continue pour notre plus grand plaisir de publier les mangas culte de Kazuo Umezu. Ici, l'auteur nous plonge dans la cruauté et la folie de l'être humain, l'horreur surprenants. Encore un incontournable qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte ! J.L.

Tomino la maudite

SEINEN
Titre original : *Tomino no Jigoku*
Auteur : Suehiro Maruo
Genre : horreur
Éditeur : Casterman

Plus long récit de Suehiro Maruo, s'étalant sur 4 volumes (2 intégrales en VF) rédigés en plus de 4 ans, *Tomino la maudite* s'impose comme une œuvre marquante de sa bibliographie. Au-delà du défi narratif et physique que l'auteur s'est imposé, on retrouve dans son d'œuvre *La Jeune Fille aux camélias*, notamment dans sa façon de nous plonger dans un *freak circus*. à travers laquelle il immerge le lecteur dans son imaginaire macabre. J.L.

Nos c(h)oeurs évanescents

SEINEN
Titre original : *Shônen Note*
Auteur : Yuhki Kamatani
Genre : musique
Éditeur : Akata

publié un manga en huit volumes intitulé *Nos c(h)oeurs* comprendre la distance qui sépare les deux œuvres que l'on connaissait. En effet, l'auteur abandonne les lesquelles nous suivons un collégien souhaitant intégrer une leçon de vie touchante. J.L.

Drifting Dragons

Lorsque l'on se penche sur l'état des lieux de la *fantasy* dans le paysage actuel du manga, de rares titres reviennent fréquemment. Parmi eux, *Drifting Dragons* [illegible] cette chasse au dragon, plus proche du monstre que de l'animal, regorge de qualités, à commencer par le trait [illegible]

SEINEN
Titre original : *Kûtei Dragons*
Auteur : Taku Kuwabara
Genre : *fantasy*
Éditeur : Pika Édition

Girls last tour

SEINEN
Titre original :
Shojo Shumatsu Ryoko
Auteur : Tsukumizu
Genre : science-fiction, aventure, étrange
Éditeur : Omaké Manga

Découvert sur Wakanim par les amateurs de séries animées, ce périple post-apocalyptique est enfin disponible dans son matériel original. Le monde est ravagé, et deux jeunes filles, Chito et Yuri, errent sans réel but, à la recherche d'un toit pour dormir et d'un peu de nourriture. À travers cette fresque, les survivantes se posent alors diverses questions sur l'humanité, le passé ou même l'avenir. Il s'agit d'une œuvre assez unique, contemplative, [illegible] autrement et en six volumes. M.B.

The Killer Inside

SEINEN
Titre original :
Satsui wo komete
Auteurs : Hajime Inoryuu, Shôta Itô
Genre : thriller
Éditeur : Ki-oon

Et si le tueur c'était vous ? C'est le postulat de départ de ce thriller qui nous emporte dans une enquête inquiétante. Elle nous emmène auprès d'un jeune homme, fils d'un célèbre tueur en série, qui souffre d'amnésies récurrentes. C'est alors que démarre pour lui une investigation sur... lui-même. Eiji doit remplir les vides et comprendre comment cette fille a pu se [illegible]

Alpi the Soul Sender

Voici encore une belle trouvaille fantastique des éditions Ki-oon. Dans ce conte habité par le merveilleux, nous [illegible]

Orpheline, la fillette part en voyage pour retrouver ses [illegible] la souffrance de l'héroïne que le fabuleux de ce monde. On peut aisément y voir autant une fable écologique qu'une quête initiatique selon ce que le lecteur peut rechercher. Un manga à surveiller. M.B.

SEINEN
Titre original :
Sôkon no Shôjo to Sôrei no Tabi
Auteur : Rona
Genre : aventure, *fantasy*, poétique
Éditeur : Ki-oon

Sayonara miniskirt

SEÔJO

Titre original : *Sayonara miniskirt*
Auteure : Aoi Makino
Genre : drame
Éditeur : Soleil

pas là pour rigoler et son nouveau récit, *Sayonara Miniskirt*, nous en donne la confirmation. En mettant fan et qui retourne au collège en troquant sa mini-jupe pour un uniforme masculin, l'auteure met en scène une jeune fille souhaitant abandonner sa féminité. À travers ce récit, elle présente les difficultés d'être une femme dans une société machiste et questionne le rapport aux corps. J.L.

Golden Sheep

SHÔNEN

Titre original : *Kin no hitsuji*
Auteure : Kaori Ozaki
Genre : drame
Éditeur : Delcourt / Tonkam

Kaori Ozaki revient avec un nouveau drame humain nommé *Golden* fille retourne dans son village d'enfance, suite au décès de son père, elle se rassure en se disant qu'elle retrouvera ses anciens amis. Et ils sont là pour l'accueillir. Mais très vite, elle déchante, en se rendant compte qu'ils ont changé, pas forcément pour le meilleur. Une nouvelle fois, l'auteure parvient à nous charmer par l'ambivalence entre la simplicité de son style et la complexité des psychologies humaines qu'elle décrit. J.L.

Just Not Married

SEINEN

Titre original : *Kū Neru Futari Sumu Futari*
Auteur : Kinoko Higurashi
Genre : romance, société, tranche de vie
Éditeur : Kana

Les éditions Kana inaugurent leur nouveau label « Life » avec ce récit poignant et terriblement actuel. Derrière le nom de ce manga bouclé en cinq tomes se cache la pression sociétale à laquelle doit faire face un couple moderne. L'obligation du mariage affrontent ce quotidien en voulant tracer leur propre parcours après dix années d'amour et de sentiments. intéressant, puisque chaque événement de la vie du et celui de la femme. Malin. M.B.

Don't fake your smile

SEINEN

Titre original : *Niji, Amaete yo*
Auteur : Kotomi Aoki
Genre : tranche de vie sociale
Éditeur : Akata

Niji est une jeune fille pleine de vie, vice-capitaine du club de judo. Elle coule des jours heureux au lycée avec ses amis judoka Gaku et Hiyori. Leur vie bascule un garçons, suivi d'un malentendu engageant l'autre, Niji rentre toute seule et se fait violemment agresser par un vivre après un tel trauma ?
relations adolescentes dans leur complexité. Ce manga

Act-Age

C'est l'un des titres qui va faire beaucoup de bruit cette [illegible] milieu de la télévision et du cinéma. En effet, Kei, une lycéenne, rêve de percer et se faire repérer par une agence d'étoile de demain. Mais pour elle qui « devient » plus le personnage qu'elle ne l'interprète, l'audition se révèle compliquée. Ce qui ne l'empêche pas de se faire [illegible] un moment M.B

SHÔNEN

Titre original : *Act-Age*

Auteurs : Shiro Usazaki, Tatsuya Matsuki

Genre : comédie dramatique, monde impitoyable, tranche de vie

Éditeur : Ki-oon

Birdmen

SHÔNEN

Titre original : *Birdmen*

Auteure : Yellow Tanabe

Genre : chef-d'œuvre

Éditeur : Vega

On connaissait Yellow Tanabe pour son *shônen* efficace *Kekkaishi*. Elle revient ici avec une histoire de super-héros singuliers. Eishi est un lycéen blasé qui aime sécher les cours avec son ami, le grand balèze Mikisada. Un jour, ils rencontrent deux autres [illegible] un accident de bus. Ils en sortent indemnes, mais avec un nouveau pouvoir peu pratique. Le rythme de narration de Tanabe est différent de ce qu'on a l'habitude de lire et c'est plus que rafraîchissant, un bonheur de lecture. S.P

Soupinou

SEINEN

Titre original : [illegible]

Auteur : Yû Horii

Genre : *kawaii forever*

Éditeur : Komikku

Tina et son frère Nicolas vivent dans un village aussi pittoresque que charmant, au cœur de la Finlande. Nicolas travaille dans une bibliothèque tandis que Tina tient un restaurant de soupe dans leur maison, sous la forme d'un petit salon de thé cosy. Leur vie bascule le jour où une petite boule de poils débarque dans leur quotidien. Si le scénario de cette histoire n'est certes pas [illegible] mangas les plus mignons ! On s'émerveille devant les mimiques mi-chat, mi-chien et mi-lapin de la petite créature. Mi

Running Girl, ma course vers les paralympiques

[illegible] série de science-fiction *Babel*, Narumi Shigematsu arrive [illegible] humaine qu'elle dessine cette fois-ci, en mettant en scène une jeune fille qui a été amputée d'une jambe dans sa découverte du handisport. Elle va réapprendre à marcher, au sens propre comme au figuré, et nous entraîner dans son élan dont l'objectif est de participer aux Jeux paralympiques. M.L

JOSEI

Titre original : *Blade Girl : Kataashi no Runner*

Auteure : Narumi Shigematsu

Genre : sport

Éditeur : Akata

Why nobody remembers my world ?

SHÔNEN

Titre original : *Naze Boku no Sekai wo Daremo Oboeteinai no ka?*
Auteurs : Arikan et Kei Sazane
Genre : *fantasy*, action, aventure
Éditeur : Doki-Doki

Ce titre de fantasy fera la joie des fans de mangas qui ne se souvient du « vrai » monde. En effet, une guerre terriblement destructrice a opposé les cinq races qui peuplent la Terre et s'est soldée par une victoire [illegible] se rembobiner pour donner une nouvelle réalité où les dragons et les démons dominent cette Terre. Il n'a plus qu'à tout faire pour tenter de retrouver le monde comme il était avant. C'est une série jolie et originale qui n'est pas dénuée de *fan-service*.

M.B.

Shibuya Hell

SEINEN

Titre original : *Shibuya Kingyo*
Auteur : Hiromi Aoi
Genre : sushi inversé
Éditeur : Pika Édition

On prendrait bien une petite dose de poisson pour le 1er avril ? Mais attention, loin de la blague, ce manga nous propose une pêche horrifique. Un homme tout ce qu'il y a de plus banal doit faire face à des poissons rouges géants mangeurs de chair humaine en plein Shibuya (presque tout est dans le titre). Une lutte pour la survie démarre dans cette histoire plutôt jouissive et cathartique, où l'on voit d'horribles monstres marins se délecter de la [illegible] l'être humain a de la ressource !

M.B.

Faraway Paladin

SHÔNEN

Titre original : *Saihate no Paladin*
Auteurs : Yanata Hagino (scénario) Mutsumi Okubashi (dessins)
Genre : To your eternity
Éditeur : Komikku

Un squelette, une momie, un fantôme : ce trio est la nouvelle famille du jeune William, mort et réincarné dans un monde totalement nouveau où les mots sont autant d'armes pour invoquer la magie. Avec une ambiance graphique rappelant le style de Yoshitomi [illegible] ce titre déjà abouti sait jouer avec les secrets de ses [illegible] d'aventure fantastique. Ne vous laissez pas berner [illegible] toute banales.

B.D.L.C.

5 minutes forward

SEINEN

Titre original : *Go fungo no sekai*
Auteur : Hiroshi Fukuda
Genre : action, *survival*, temporel
Éditeur : Kana

Cinq minutes pour sauver le monde, est-ce suffisant ? [illegible] qui viennent détruire la ville. C'est clairement un *survival* qui sort des sentiers battus et qui réussit à [illegible] minutes » est travaillé habilement par l'auteur qu'on [illegible]

Uchikomi ! - L'esprit du Judo

À quelques mois des Jeux olympiques, on peut déjà se mettre au judo avec *Uchikomi!* Dans ce récit conçu en sept volumes, le jeune Ren tente de suivre la « voie de la souplesse ». Mais le chemin est long et compliqué pour le garçon, petit, léger et moqué à l'école. Contenant une [illegible] judo un véritable moyen de l'utiliser, de la canaliser et de la faire exploser à travers cet art martial salvateur. Classique, mais efficace, Ren porte parfaitement ce *shônen* sportif. M.B.

SHÔNEN
Titre original : *Uchikomi !*
Auteur : Yû Muraoka
Genre : sport
Éditeur : Pika Édition

Blitz

SHÔNEN
Titre original : *Blitz !*
Auteurs : Cédric Biscay, Harumo Sanazaki, Daitâro Nishihara
Genre : sport, stratégie
Éditeur : Iwa

Encadré d'une *mangaka* expérimentée au scénario, d'un dessinateur au trait moderne et du génie du jeu d'échecs, le producteur français Cédric Biscay a créé son premier manga pour sa nouvelle maison d'édition. Ce surprenant *Blitz* met en scène Tom, un collégien qui se retrouve confronté aux échecs par amour pour une camarade. Mais la légende [illegible] agréable petit goût de *Hikaru no go*. M.B.

Hero's

SHÔNEN
Titre original : *Hero's*
Auteur : Hiro Mashima
Genre : mashimesque
Éditeur : Pika Édition

C'est LE manga récréation de Hiro Mashima. Dans cette œuvre courte, le prolifique *mangaka* s'amuse à réunir les protagonistes de trois de ses titres à succès : *Fairy* [illegible] marrant de retrouver ces trois héros, ensemble dans [illegible] *cross-over* sont souvent appréciés en série télé, mais finalement assez rares en manga. Pourtant, pour qui aime l'auteur, c'est un réel plaisir qui se dévore à toute vitesse. M.B.

Jizo

Aki est un enfant perdu. Il ne se souvient plus d'où il vient et pourquoi il s'est retrouvé dans ce parc. Heureusement, Jizo est là et n'hésite pas à l'aider à passer la nuit dans un temple. Il vaut mieux se retrouver dans un lieu sacré, loin de la vielle sorcière qui aimerait [illegible] Mato qui avait déjà mis en scène quelques volumes de [illegible] une véritable réussite. S.P.

SHÔNEN
Titre original : *Jizo*
Auteurs: Mr Tan (scénario), Mato (dessins)
Genre : protecteur
T[illegible]

The Teijo Academy

YAOI

Titre original : *Shiritsu Teijo Gakuen*
Auteure : Fuyu Natsushita
Genre : non, pas la voiture
Éditeur : BL-IDP

Harutaka, lycéen oméga, se fait larguer par son petit ami Nachi lorsque celui-ci décide d'entrer dans la prestigieuse Académie Teijo. Loin d'être rancunier e toujours amoureux, Harutaka décide d'intégrer lui bourgeois où tout le monde n'a d'yeux que pour le les 4L. Situé dans le même univers que le précédent manga de *Yarichin Bitch Club.* S.A

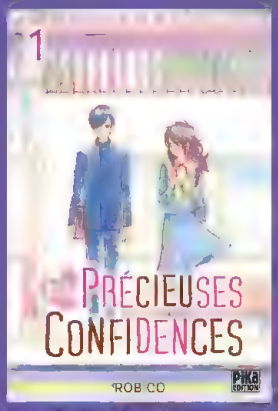
Mon chat et moi

JOSEI

Titre original : *Cat Person*
Auteure : Seo Kim
Genre : autocentre
Éditeur : IMHO

Seo Kim s'était lancé un défi faire un strip par jour. Finalement, elle se met en scène dans son quotidien de dessinatrice, entre les son intégration au Canada ou même ses moments de tendresse avec son copain. Parfois amusants, innocents, mais parlent bien d'une époque et d'une entre autres. S.P

Nos précieuses confidences



SHÔJO

Titre original : *Boku to kimi no taisetsuna hanashi*
Auteur : Robico
Genre : la communication, c'est la clé
Éditeur : Pika Édition

Aizawa est amoureuse d'Azuma. Un jour, elle se décide enfin à lui avouer ses sentiments alors qu'ils attendent leurs trains. Si la réponse d'Azuma rend la lycéenne perplexe, la discussion qui s'engage entre eux à partir de ce jour va les faire réfléchir : les garçons et les filles semblent appartenir à des planètes différentes, mais la communication peut les lier. font des non-dits et des quiproquos leur credo : Robico a tout compris en dessinant un manga actuel homme/femme à l'adolescence. Mi

Un démon au paradis

YAOI

Titre original : *Oni to tengoku*
Auteures : Naomi Aga (scénario), Kyoko Oyoshikawa (dessins)
Genre : complexés complexes
Éditeur : Taifu Comics

un jeu du chat et de la souris plutôt passionnant entre les deux hommes, parsemé d'anciennes blessures et a remporté un franc succès au Japon et s'est classé premier dans la catégorie Jeune Talent du classement Chil Chil BL Award 2019. S.A

Yoshiharu Tsuge, être sans exister

Après avoir accueilli successivement les expositions consacrées à Kazuo Kamimura, Osamu Tezuka et Taiyô Matsumoto, Le Musée d'Angoulême rend à Yoshiharu Tsuge. Accompagnées de textes très intéressants, rédigés par des fins connaisseurs du *gekiga* et de l'auteur, revivre l'événement. Indispensable donc, d'autant que le très grand format du livre permet bien évidemment d'apprécier les dessins de l'auteur. J.L.

CATALOGUE

Titre original : *Yoshiharu Tsuge, être sans exister*

Auteur : Yoshiharu Tsuge

Genre : guide d'exposition

Éditeur : 9e Art+

La passion du manga

ARTBOOK

Titre original : *La passion du manga*

Auteur : collectif

Genre : artbook, beau livre, collector

Éditeur : Pika Édition

Pika Édition a 20 ans. Et pour célébrer cet anniversaire, ils proposent un livre-objet exceptionnel composé de 48 pages créé par 20 *mangaka* qui ont marqué leur histoire. À l'intérieur, chacune des parties comprend un ex-libris détachable (dédoublé pour rester complet) avec une illustration et une présentation de leur travail. Les hommages de ces célèbres auteurs sont même écrits à la main. On y retrouve entre autres Shigeru Mizuki, Kazuo Umezu, Go Nagai, Kiriko Nananan, Akimi Yoshida, Leiji Matsumoto, Kaoru Kurimoto, Rumiko Takahashi, Hiroshi Hirata, Yoshiharu Tsuge, Kazuo Kamimura, Osamu Tezuka, Taiyô Matsumoto, Jirô Taniguchi, Moto Hagio, Keiji Nakazawa, Yoshihiro Tatsumi, Shôtarô Ishinomori, Katsuhiro Otomo, Hideshi Hino, Naoki Urasawa, Hiroaki Samura, Yoshitaka Amano, Hiroyuki Takei, Yoshihiro Togashi, Eiichiro Oda, Tsutomu Nihei, Tite Kubo, Hiromu Arakawa, Hideaki Sorachi, Hiroya Oku, Kentaro Miura, Yûsuke Murata, Ken Akamatsu, Hiro Mashima, Yuki Tabata, Atsushi Ohkubo, Yoshiki Nakamura, Yoshihiro Yamada, Kohei Horikoshi, Haruichi Furudate, Kôhei Kadono, Yûki Kaneda, Yoshitoki Ôima, Kaori Yuki, Yuu Watase, Aya Kanno, Fumi Yoshinaga, Natsuki Takaya, Arina Tanemura, Ai Yazawa, Hitoshi Iwaaki, Yoshitaka Amano, Kaoru Mori

LES PROCHAINES SORTIES 2020

AKATA

09/04 | Autour d'elles

14/05 | Our Colorful Days

BLACK BOX

20/04 | Que s'abattent les griffes

25/05 | Jigoku no senki

BL-IDP

09/03 | Crazy Fruits

09/03 | Le Fantôme sadique qui ne me laissait pas dormir

09/03 | My Little Inferno

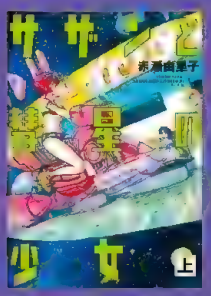
09/03 | One Room Angel

Couverture provisoire

CASTERMAN

18/03 | Les Années douces - Intégrale

29/04 | Comet Girl



Couverture japonaise

DELCOURT-TONKAM

18/03 | Arifureta - De zéro à héros

18/03 | Achats en ligne

18/03 | Les Légendaires Saga

18/03 | Hero Skill - Achats en ligne

DOKI DOKI

01/04 | Mon Shiba, ce drôle de chien

GLÉNAT

The Ghost in the Shell Tribute

01/04 | L'Art du Château dans le ciel

01/04 | Le Château dans le ciel illustré

01/04 | Le Château dans le ciel - L'intégrale

01/04 | Wind Fighters

15/04 | Blue Giant Supreme

20/05 | The Devil of the Gods

Couverture japonaise

H2T

06/05 | Wandering Souls

ISAN MANGA

27/03 | Buichi Terasawa - Aux frontières de l'imagination - Édition 2020

27/03 | Cobra - Blue Rose

Couverture provisoire

KANA

06/03 | Shaman King Flowers

20/03 | Ma vie en prison

Couverture japonaise

KI-OON

05/03 | La Couleur tombée du ciel

19/03 | Shino ne sait pas dire son nom

07/05 | Aipi The soul sender

KUROKAWA

12/03 | FullMetal Alchemist Perfect

12/03 | Transparente

09/04 | FullMetal Alchemist light novel

09/04 | Demon Tune

LE LÉZARD NOIR

23/04 | Le Monde selon Setchan

23/04 | Violence & Peace

MANA BOOKS

05/03 | Danganronpa

05/03 | Sekiro : Hanbei l'immortel

NAZCA

[illegible]

PIKA ÉDITION

11/03 | Snack World

15/04 | Half & Half

06/05 | Fairy Tail City Hero

06/05 | Hero's

SOLEIL MANGA

11/03 | Histoires courtes d'Aoi Makino

[illegible]

TAIFU COMICS

26/03 | Plongée dans la nuit

26/03 | Therapy Game

26/03 | Les Monstres et la bête

THIRD ÉDITIONS

05/03 | Sekiro - La seconde vie des Souls

YNNIS ÉDITIONS

29/04 | Hommage à Hayao Miyazaki

13/05 | Hommage à Satoshi Kon

Les Nendoroids

Tout est une histoire de tête

En 2006, Monsieur Aki Takanori, PDG de la société Good Smile Company, était bien loin d'imaginer l'empire qu'il était sur le point de créer ! Si, à ses débuts, la société n'était qu'une agence de talents qui avait comme vocation de gérer des *idols* et des *seiyû*, son plan économique, lui, s'est rapidement avéré non viable.

LES PRÉMICES D'UN SUCCÈS PLANÉTAIRE

Le destin a fait en sorte que l'un de ses clients soit le fondateur de la société Max Factory, ce qui lui a permis d'entrer dans le monde des loisirs. Avant sa toute première Nendoroid, le fabricant avait déjà tenté une percée dans le monde de la figurine. Il avait en effet imaginé et produit une collection appelée Yuru Sofubi, des petits monstres mignons, sans que cela ne fonctionne vraiment. C'est en 2006, à l'occasion du salon Winter Wonder Festival, que le fabricant commercialise sa toute première figurine SD[1] à l'effigie de Neko Arc (*Melty Blood*). À la grande surprise de toute l'équipe, le succès fut tel qu'il décide de créer la « collection » Nendoroid, et de numéroter la réédition de cette figurine « 00 ».

S'il n'édite que cinq Nendoroids cette année-là, c'est bien en 2007 que la *success story* se confirme avec l'arrivée du personnage principal d'un certain *anime* : Harui Suzumiya. La série est un vrai phénomène au Japon et partout dans le monde... La neuvième Nendoroid, dédiée au personnage principal, s'arrache par les milliers de fans. L'arrivée des onzième et douzième pièces ne calme pas les choses. L'engouement suscité par la sortie de personnages emblématiques de la série *Death Note*, tels que Ryuk et Light Yagami, confirme bel et bien que cette collection de figurines mignonnes plaît et a un avenir prometteur.

TOUT EST DANS LA TÊTE

Depuis plusieurs décennies, les collectionneurs du monde entier (et spécialement au Japon), font face à l'énorme dilemme de l'espace... Les appartements japonais sont petits. Collectionner et exposer des Scales[2] devient alors un vrai casse-tête. L'un des grands atouts des Nendoroids est sans doute la taille. Hautes d'à peine 10 cm, ces figurines réalisées en PVC à la tête surdimensionnée, permettent une multitude de positions et d'expressions grâce aux nombreux accessoires livrés dans leurs boîtes et à leurs quelques articulations (au cou, épaules et jambes). Ajoutons à cela les différents visages interchangeables, à utiliser au gré de ses envies, qui offrent une nouvelle dynamique aux figurines.

Mais cela ne fut pas toujours le cas. Si la silhouette et l'apparence des Nendoroids ont été les mêmes depuis

© Crédits Photos Nelson Esteves

14 ans, on ne peut pas en dire autant de leur conception et fabrication. Au tout début, des sculpteurs préparaient les prototypes en argile. Le choix des personnages et licences se faisait aléatoirement, selon le goût du staff. Aujourd'hui, si certains artistes travaillent encore de façon artisanale, une bonne partie de l'équipe réalise les prototypes en utilisant la modélisation informatique avec une imprimante 3D. La pièce conçue est ensuite nettoyée manuellement pour affiner les détails. L'usine principale de GSC est située en Chine, mais le fabricant a aussi une usine à Tottori (au nord-ouest du Japon) où ils développent de nouvelles façons et procédés de réalisation de leurs figurines, dans le but de les exporter sur le territoire chinois ou dans d'autres ateliers leur appartenant. Depuis peu, certaines Nendoroids sont également produites directement dans cette usine, et ce label *made in Japan* plaît aux fans.

Aujourd'hui, si certains artistes travaillent encore de façon artisanale, une bonne partie de l'équipe réalise les prototypes en utilisant la modélisation informatique avec une imprimante 3D

Néanmoins, la grande différence entre la toute première génération et la génération actuelle concerne sans doute le socle et le système de maintien du personnage. Il y a 14 ans, les Nendoroids étaient soutenues par un demi-arc autour de la taille ou des jambes du personnage, réduisant ainsi la possibilité de diversifier les poses. La tête était également plus lourde et le système servant à changer les visages n'était pas du tout le même. En raison du poids de la tête et de leur maintien fragile, les figurines tombaient facilement et régulièrement.

Après plusieurs essais infructueux et au bout de quatre générations de socles, les personnages se sont vus dotés, à partir de la Nendoroid 120, d'un trou au dos de la figurine où un bras articulé vient s'insérer pour les fixer au socle. La stabilité et la liberté de poses possibles avec ce système sont telles qu'il devient la référence en la matière.

En 2007, le fabricant donne l'opportunité à ses partenaires de réaliser leurs propres Nendoroids,

leurs personnages pouvant aussi entrer dans la numérotation de la collection. C'est ainsi que FREEing, Phat !, Orchid Seed, Max Factory ou encore Orange Rouge commencent à enrichir la collection qui comporte à ce jour presque 1 200 pièces.

Lorsque Good Smile Company approche un ayant droit afin de réaliser un ou plusieurs personnages issus d'une licence, il arrive que le fabricant soit contraint de restreindre la zone de commercialisation desdits personnages. Sur toutes les Nendoroids sorties, les exemples sont légion : Anna et Elsa (*La Reine des neiges*), Izuku Midoriya et Bakugo (*My Hero Academia*), ou encore Naruto, Sasuke... Par exemple, Disney aurait choisi de ne céder la licence des sœurs du film *La Reine des neiges* que pour le marché japonais. À l'inverse, les personnages de la série *Naruto* n'ont le droit d'être commercialisés qu'à l'extérieur du Japon !

Dans les deux cas de figure, le prix des pièces concernées explose là où elles sont supposées ne pas être vendues. À sa sortie, la toute première Nendoroid Naruto était mise en vente à 50 euros à Japan Expo 2018 (sur le stand GSC). Quelques semaines plus tard, on la retrouvait dans certaines boutiques de Tokyo à 22 000 yens (180 euros approximativement).

À côté desdites restrictions, le fabricant réalise aussi des exclusivités pour certains événements. Le salon japonais Wonder Festival est ainsi l'endroit de prédilection de nombreux fabricants pour y lancer des exclusivités. GSC n'hésite pas à en produire pour chaque édition du salon. Hatsune Miku en est

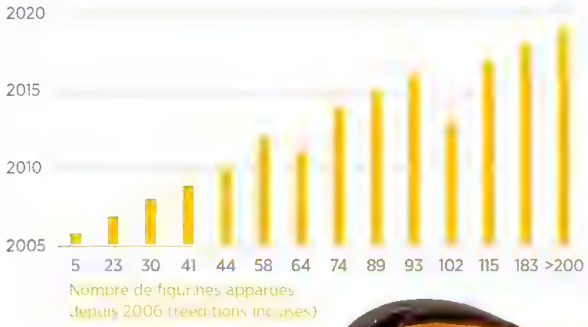
Questions à Mélytan, community manager GSC France

© Crédits Photos Nelson Esteves

d'ailleurs devenue le personnage fétiche. Chaque année, la Vocaloid se voit dotée d'une nouvelle version nommée « Snow Miku », vendue en exclusivité lors du salon en février, et commercialisée de manière traditionnelle en juillet, soit cinq mois plus tard. D'ailleurs, la toute première Nendoroid Hatsune Miku a été rééditée plus de cinq fois, pour un tirage supérieur à 120 000 exemplaires. Avec un tel succès, le fabricant a vu le nombre de licences augmenter de façon spectaculaire : Disney, Marvel, *Harry Potter*, *Star Wars* ou encore les licences du moment au Japon, *Yuri!!! On ICE*, *Kill la Kill*, *Sword Art Online*, *Jojo's Bizarre Adventure*, *Steins;Gate*, *City Hunter*. De quoi conquérir et augmenter significativement le nombre de futurs clients. Une chose est sûre, si vous n'avez pas encore craqué pour au moins une seule Nendoroid, l'invasion de ces figurines aura un jour raison de vous !

Un peu de chiffres

Le prix n'effraye pas les fans. Allant de 3 500 yens (pour les plus simples) à 6 700 yens (pour les versions DX), le prix est cohérent avec la complexité de la pièce. Il y a quelques années, le tirage moyen des figurines était de 20 000 exemplaires. Le chiffre d'affaires réalisé par cette catégorie est de 30 % (à parts égales avec les Scales et les Figma). Le nombre de parutions est en hausse constante comme on peut le voir sur le graphique. En 2006, le fabricant avait édité cinq figurines et aujourd'hui, entre les nouveautés et les rééditions, on en dénombre plus de 200.



Nombre de figurines apparues depuis 2006 (rééditions incluses)

1. *Super deformed*, personnages avec de grandes têtes et des petits corps.

2. Figurines réalisées à l'échelle, respectant les proportions et mensurations des personnages.

© Avatar réalisé par Mi-eau

La totale City Hunter

CITY HUNTER MEGAHOUSE

figurines
Ryo 25 cm, Kaori 17 cm
PVC
Megahouse
26 000 yens

CITY HUNTER CREATOR X CREATOR

figurines
Ryo 20 cm, Kaori 18 cm
PVC
Banpresto
3 200 yens l'unité, set 2 figurines : 5 800 yens, set 4 figurines : 11 300 yens (différents coloris)

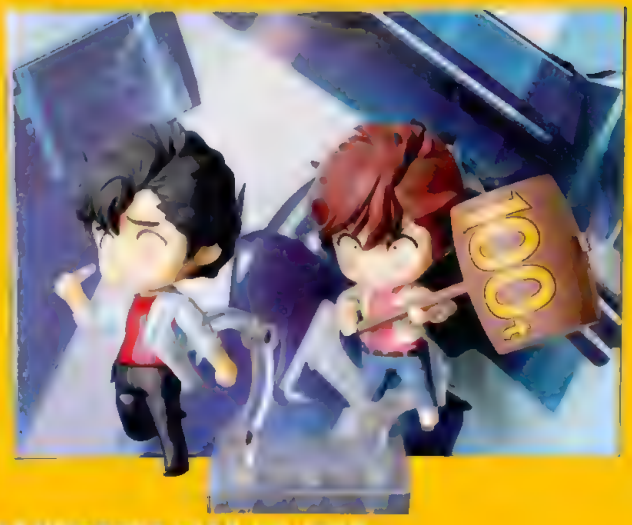
CITY HUNTER ARTFX J

figurine
24,5 cm
PVC
ARTFX J
9 000 yens

EAU DE PARFUM CITY HUNTER

cosmétique
50 ml
3 000 yens

Chibi et Doc



NENDOROID CITY HUNTER

figurine
10 cm
ABS et PVC
Goodsmile Company
environ 4 000 yens l'unité

PORTE-CLÉS SHINJUKU PRIVATE EYES T.W.S.

goodies
68 × 40 mm
PVC
1 500 yens

CITY HUNTER
ONIRI CRÉATIONS

- figurines
- 1/6e
- résine
- Oniri Créations
- non communiqué
- ouverture des précommandes en mars 2020

GRANDS PORTE-CLÉS SUPER DEFORMED

- goodies
- 10 cm
- 900 yens

PORTE-CARTES SHINJUKU PRIVATE EYES

- 1 800 yens le modèle

PORTE-MONNAIE SHINJUKU PRIVATE EYES

Prix : 1 800 yens le modèle

VERRES À WHISKY SHINJUKU PRIVATE EYES

- 1 800 yens le modèle

EXEMPLE CITY HUNTER

- accessoire de bureau
- 148 × 100 mm
- Zenon Comic
- 200 yens l'unité aléatoire, set de 4 unités non aléatoires : 1 500 yens

COWBOY BEBOP

SPACE SERENADE!

un DECK-BUILDING mouvementé dans l'univers de la série culte

Taille réelle des figurines : 40 mm.

DON'T PANIC GAMES

www.dontpanicgames.com - Dont Panic Games - @DontPanicGames1

© SUNRISE. This product is licensed by SUNRISE, INC. to Anime Ltd - © DON'T PANIC GAMES 2019

Un avant et après Dragon Ball Z : Kakarot ?

Les kakarot sont cuites

Kakarot n'est pas la première tentative de RPG sur *Dragon Ball* (Z). On pense notamment au très mignon *Dragon Ball* RPG sur Android et IOS (un des rares jeux à se focaliser sur la première série, sur laquelle on retiendra surtout le *beat'em all Dragon Ball Adventure* sur GBA) ou aux sympathiques *Attack of the Saiyans* sur NDS et *Fusions* sur 3DS. Les variations de genre se font rare pour cette licence qui, en toute logique, propose majoritairement des jeux de combats. Et ce jusqu'à l'indigestion. Ainsi, lorsqu'on pense jeux DBZ, a-t-on plutôt immédiatement en tête le très mythique *La Légende Saien* sur Super Nintendo, les *Tenkaichi* et les *Budokai*, ou plus récemment les *Xenoverse* et le sublime *FighterZ*. Ce qui est pourtant une négation d'un des points forts de l'œuvre de Toriyama : son écriture inégalée (y compris par l'auteur lui-même qui n'arrivera jamais à revenir sur sa propre série avec le même génie).

Si les précédents RPG cités ne sont pas inintéressants, aucun n'a toutefois eu l'ampleur et l'ambition de *Kakarot*, dans la volonté de retranscrire cette écriture (quand ils ne font pas carrément dans le mauvais révisionnisme). Des ambitions peut-être trop hautes. Les premiers instants ne sont pas forcément engageants, à cause d'une réalisation inégale et d'un contenu un poil limité au premier abord.

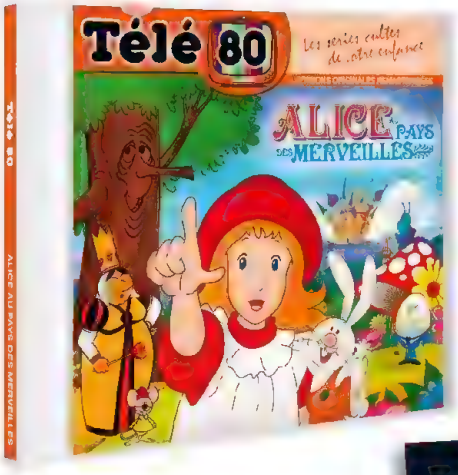
De manière générale, les mécaniques RPG ne sont guère poussées et on n'échappe pas à l'impression tenace d'avoir un *Tenkaichi* avec un mode *story* plus poussé ou un *Xenoverse* qui se contente de suivre l'histoire originale, soit un jeu de combat déguisé. À ce titre, le système de combat n'est pas d'une folle richesse non plus. Une fois qu'on a bien compris quand garder et à quel moment profiter des ouvertures, les bastons ont tendance à toutes se ressembler.

Et pourtant, si on lui laisse sa chance, la sauce finit par prendre. Plus on avance, plus le contenu s'enrichit. La salle d'entrainement, la recherche des Dragon Balls ou la création de machines ne sont disponibles qu'après une dizaine d'heures par exemple. Si le scénario principal est évidemment directif, les quêtes annexes qui mettent en avant des personnages secondaires ou comblent certain(e)s trous/ellipses de l'histoire sont plutôt bien écrits. Le scénario principal se permet également quelques petits « fillers » fort réussis pour apporter du neuf.

Et surtout, un grand soin a été apporté aux cinématiques. Jolies visuellement et bien mises en scène (pas toujours en copiant-collant *l'anime*), celles-ci sont particulièrement jouissives lors des *climax* des arcs. Dernier point non négligeable : la présence pour une fois des musiques originales de *l'anime*, ce qui fait toute la différence ! Alors oui, le jeu repose beaucoup sur le *fan service* et l'effet Madeleine de Proust. Mais de ce côté-là, impossible de faire la fine bouche. *Kakarot* est peut-être le premier jeu à rappeler à quel point le manga est bien écrit et a révolutionné le *shônen*. Et si *FighterZ* reste à ce jour le meilleur jeu de combat DBZ, *Kakarot* est certainement le jeu DBZ le plus immersif

ALICE AU PAYS DES MERVEILLES – BANDE ORIGINALE

CD, 35 titres
Télé 80
14 €



Après *Denver le dernier dinosaure*, Télé 80 continue de sortir des musiques de nos séries culte. *Alice au pays des merveilles* est une série de Nippon Animation coproduite par les Allemands. On retrouve donc ici le générique allemand, mais aussi les deux versions françaises qui ont été diffusées chez nous, en particulier la belle musique de Christian Bruhn.

LES ENFANTS DE LA MER – BLU-RAY

Blu-ray 110 minutes
AB Vidéo
25 €

Ruka devait passer son été au club de handball, mais, suite à un incident, elle se retrouve mise à l'écart. Elle va donc voir son père qui travaille dans un aquarium et fait la connaissance de deux garçons de son âge, qui ont été élevés par des dugongs. Mais un grand événement se prépare au beau milieu de l'océan. Magnifique film sorti l'année dernière, ce Blu-ray permet de retrouver toute la poésie du manga dont il est adapté.

DEATH NOTE AUDIO

livre audio, 10 h 46
Audible
17,95 €

Avec l'arrivée d'Audible d'Amazon, de nombreux romans audio apparaissent, pour le bonheur des conducteurs, des voyageurs ou tout simplement des personnes qui aiment écouter des histoires avant de dormir. Pour la première fois, un manga est adapté sur Audible et c'est une réussite ; *Death Note* se prête en l'occurrence parfaitement à ce format. Les voix de l'*anime* ont été reprises et l'histoire a été remaniée afin qu'on puisse la comprendre tout simplement avec des dialogues, sans images. Les 12 chapitres s'engloutissent en un rien de temps (enfin si, presque 11 heures !)

FIGURINE RYUK

PVC
ABYStyle
39,90 €

Préparez vos pommes, voici la nouvelle figurine de Ryuk en PVC, dotée de son packaging travaillé avec fenêtre plastique pour la mettre en valeur. Il s'agit de la figurine n° 04 de la gamme Super Figure Collection et sa dimension est de 30 cm (ailes comprises à l'échelle 1/10e).

NENDO STORIES

livre, 128 pages
Glénat
20 €

On vous a présenté les Nendoroids dans ce numéro (p. 130). Sachez que de nombreux internautes photographes adorent mettre en scène ces petites figurines dans des situations amusantes. L'un d'entre eux n'est autre que Mr Tan/Antoine Dole. On peut retrouver ses créations dans un livre de photos assez étonnant. Non seulement il nous donne ses impressions, mais il nous offre ses précieux conseils si l'on souhaite faire comme lui.

MON VOISIN HAYAO

livre, 264 pages
Huggin & Munnin
29,95 €

L'éditeur nous a habitués à des beaux ouvrages sur les plus grandes œuvres de la culture geek actuelle. Ce nouvel ouvrage, sorti dans le monde entier, regroupe 250 illustrations de 250 artistes de toutes nationalités qui rendent hommage au travail de Hayao Miyazaki. Nous ne connaissons pas encore les noms des participants, mais en France, c'est Manu Larcenet qui a écrit la préface.

SUPERMAN RED SON – BLU-RAY

Blu-ray, 84 minutes
Warner Home Video
15 €

Et si Kal-El était tombé dans l'URSS de Staline ? Il aurait été élevé par une famille dans un kolkhoze et aurait tout fait pour défendre la cause communiste. Les Américains se seraient affolés de voir une telle puissance chez leurs ennemis et Lex Luthor aurait essayé de trouver une parade. C'est ce que racontent Mark Millar et Dave Johnson dans leur comics de 2003. L'adaptation en film d'animation était donc attendue, avec à sa tête Sam Liu qui a réalisé de nombreux longs métrages de DC. Et comme à son habitude, Warner a fait les choses bien.

UN ALBUM DE STICKERS KI-OON

Album 24 pages
Ki-oon
Album gratuit, pochette à

Vous avez toujours vos albums Panini à chaque début de championnat de foot ? Ou pour accueillir une nouvelle série ? Désormais, il faudra également collectionner les images du Big 3 de Ki-oon. Les héros de *My Hero Academia*, *Jujutsu Kaisen* et *Act-age* vous donnent rendez-vous en librairie dans un album de 24 pages. Il faudra collectionner les 36 autocollants à l'effigie des personnages des trois séries. L'album vierge est offert avec une pochette starter de 9 vignettes à l'achat d'un de ces trois titres : *My Hero Academia* vol. 23, *Jujutsu Kaisen* vol. 3 ou *Act-age* vol. 2.

KI-OON BIG 3
Un album de stickers offert
à l'achat d'un de ces tomes !
Act-age
Complète ton album avec les stickers disponibles dans ces 3 mangas !

PARIS MANGA SCI-FI SHOW

LE RENDEZ-VOUS DE LA POP CULTURE

PORTE DE VERSAILLES – HALL 3

7 & 8 NOVEMBRE 2020

30e EDITION

+ DE 100 INVITÉS

MANGA – ACTEURS – YOUTUBERS – COSPLAY – COMICS – JEUX VIDÉO
DESSINATEURS – ANIMATIONS – K-POP & J-POP – DÉDICACES – BOUTIQUES

PRÉVENTES ACTUELLEMENT SUR WWW.PARISMANGA.FR

weezevent

1 JOUR SAM OU DIM : 16€

GRATUIT

GONG nickelodeon SUEY GAME ONE CNEWS J-ONE

AnimeLand coyote MANGAS

LEVEL ONE

L'ÉMISSION QUI A INVENTÉ LE LET'S PLAY

INÉDITS

DU LUNDI AU VENDREDI – 16H & 23H20

GAME ONE®

#1 SUR LE JEU VIDÉO ET LA CULTURE GEEK

LA CHAÎNE EST DISPONIBLE AVEC

Orange · Free · Bouygues · CANAL+ · SFR · PS4 · VIDÉOFUTUR · Molotov.tv

RICK AND MORTY
L'INTÉGRALE
DE LA SÉRIE
TOUS LES JOURS - 23H
AVEC LA SAISON 4 EN EXCLUSIVITÉ
[adult swim]
À PARTIR DE 23H AVEC
CANAL+
SFR
orange
free
bouygues
Molotov.tv
ET À TOUT MOMENT EN SVOD SUR
CANAL+
free
bouygues
Molotov.tv

Kyoto Manga & Anime Fair

L'accent du Kansai

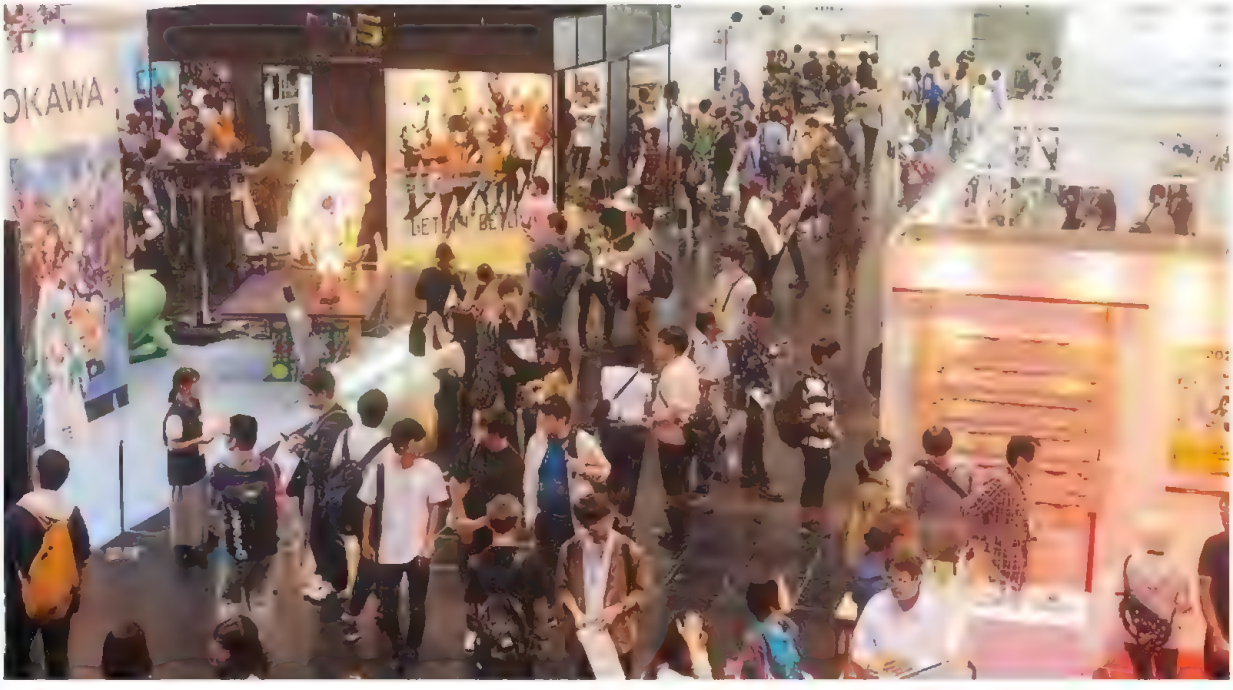
Dans l'ombre d'Anime Japan ou des différents salons dédiés aux *dôjinshi*, le festival Kyoto Manga & Anime Fair continue son petit bonhomme de chemin dans la région du Kansai. Pour faire son trou dans un coin moins contaminé par la culture *otaku*, le KyoAF s'appuie sur la formule classique réunissant éditeurs et *merchandising*. Cette proposition a amené près de 50 000 visiteurs à se balader au sein des deux étages de la convention, répartie sur 12 000 m². Ainsi, peut-on assister à différents panels (dont plusieurs sont gratuits sur inscription) dédiés à de fortes licences comme *Sword Art Online*, *Re:Zero*, mais aussi au prochain film *Shirobako*.

[Site internet]
http://kyomaf.kyoto/en/

Focus sur les jeunes créateurs

Contactés par nos soins, les organisateurs (présents à Japan Expo 2019) souhaitent « *maximiser le pouvoir culturel de Kyoto* » afin de connecter entreprises (diffuseurs, par exemple) et éditeurs (de licence). L'idée, c'est également « *d'encourager les jeunes créateurs exceptionnels issus de la région du Kansai* » et de créer des opportunités pour les touristes, y compris les fans de mangas et *d'anime*. Si la vitrine n'expose aucun stand amateur, elle permet aux néophytes de s'essayer à des activités rodées d'un tel salon : activité culturelle, échantillon de manga, un prix (Kyoto International Manga Award), des invités (*seiyû* pour l'essentiel) mais aussi une table ronde pour faire découvrir les métiers du jeu vidéo.

Si vous êtes près de Kyoto, rendez-vous fin septembre et prévoyez un petit billet de 1 000 yens pour y faire un tour !

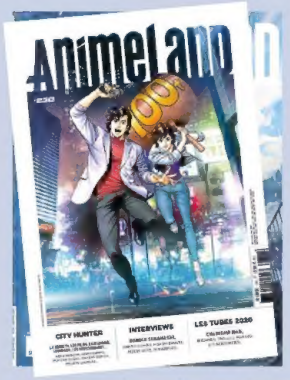


©Kyoto Manga & Anime Fair

nouveau FORMAT & NOUVELLE FORMULE !

ABONNEZ-VOUS !

1 AnimeLand



4 numéros (1 an)

~~50 €~~
39 €
DOM & TOM ET ETRANGER 54 €

Pour recevoir chez moi les 4 prochains numéros d'AnimeLand au prix de 39 € (au lieu de 50 €) (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 54 €).

2 AnimeLand

8 numéros (2 ans)
+ 1 livre en cadeau

~~100 €~~
80 €
DOM & TOM ET ETRANGER 88 €

Pour recevoir chez moi les 8 prochains numéros d'AnimeLand au prix de 80 € (au lieu de 100 €) + un livre collection hommage au choix dans la sélection proposée (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 88 €).

3 AnimeLand X-tra

4 numéros (1 an)

~~26 €~~
22 €
DOM & TOM ET ETRANGER 30 €

Pour recevoir chez moi les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra (1 an) au prix de 22 € au lieu de 26 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 30 €).

4 AnimeLand + AnimeLand X-tra

8 numéros (1 an)

~~76 €~~
59 €
DOM & TOM ET ÉTRANGER 84 €

Pour recevoir chez moi les 4 prochains numéros d'AnimeLand + les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra au prix de 59 € au lieu de 76 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 84 €).

Pour tout paiement par carte bancaire, nous vous invitons à passer commande sur notre boutique en ligne

SHOP.AM-MEDIA.FR

Envoyez ce bon avec votre règlement à :
AMN / Service Abonnements - 38, rue Notre-Dame-de-Nazareth · 75003 Paris
Règlement par chèque (français) à l'ordre d'AM Media Network

Dès réception de votre bon, nous vous enverrons une demande de règlement via PayPal. La commission PayPal est à notre charge. Votre abonnement démarrera dès règlement de votre demande, et au prochain numéro à paraître.

Je choisis la formule numéro :
Formule 1 ❒ 4 numéros d'AnimeLand
Formule 2 ❒ 8 numéros d'AnimeLand + (au choix) ❒ Hommage à Mamoru Hosoda ou ❒ 108 étoiles du Japon ou ❒ Hommage à Dreamworks
Formule 3 ❒ 4 numéros d'AnimeLand X-tra
Formule 4 ❒ 4 numéros d'AnimeLand + 4 numéros d'AnimeLand X-tra

❒ M. ❒ Mme Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal |_|_|_|_|_| Ville : ..... Pays : .....

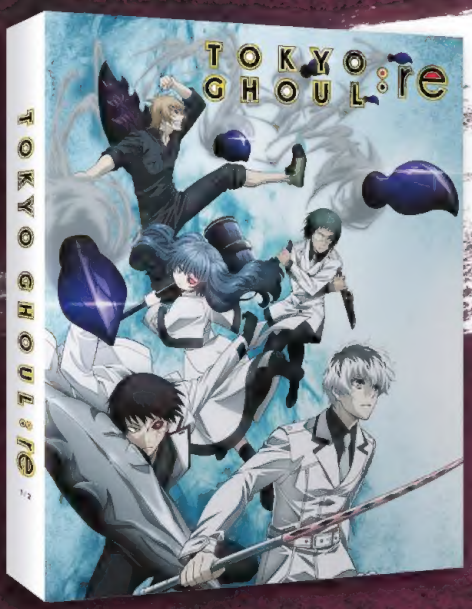
Date de naissance |_|_| |_|_| |_|_|_|_| E-mail : .....

AL 230 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 01/06/2020. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.

TOKYO GHOUL:re

L'INTÉGRALE DE LA SAISON
EN ÉDITIONS COLLECTOR
LIMITÉES ET NUMÉROTÉES

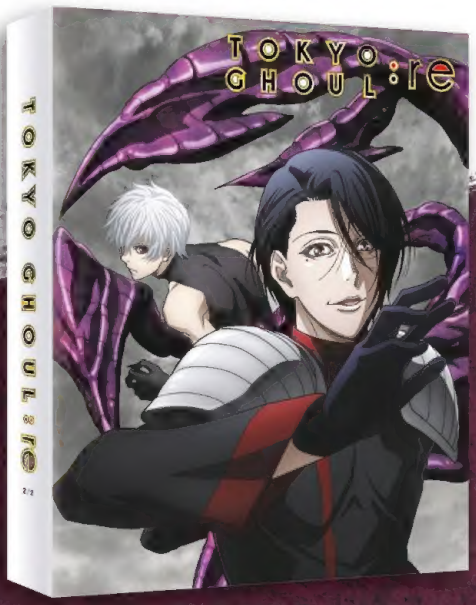
NOUVEAU



BOX 1/2

12 ÉPISODES, 5 CARTES,
1 LIVRET DE 36 PAGES,
5 STICKERS*

EN DVD OU BLU-RAY



BOX 2/2

12 ÉPISODES, 5 CARTES,
1 LIVRET DE 36 PAGES,
LA BOITE DE RANGEMENT*

EN DVD OU BLU-RAY

BOITE DE RANGEMENT OFFERTE SUR

ALL THE ANIME.FR

À L'ACHAT DE LA BOX 2/2

*BONUS EXCLUSIFS À LA BOUTIQUE ALLTHEANIME.FR
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

©Sui Ishida/Shueisha, Tokyo Ghoul:re Production Committee

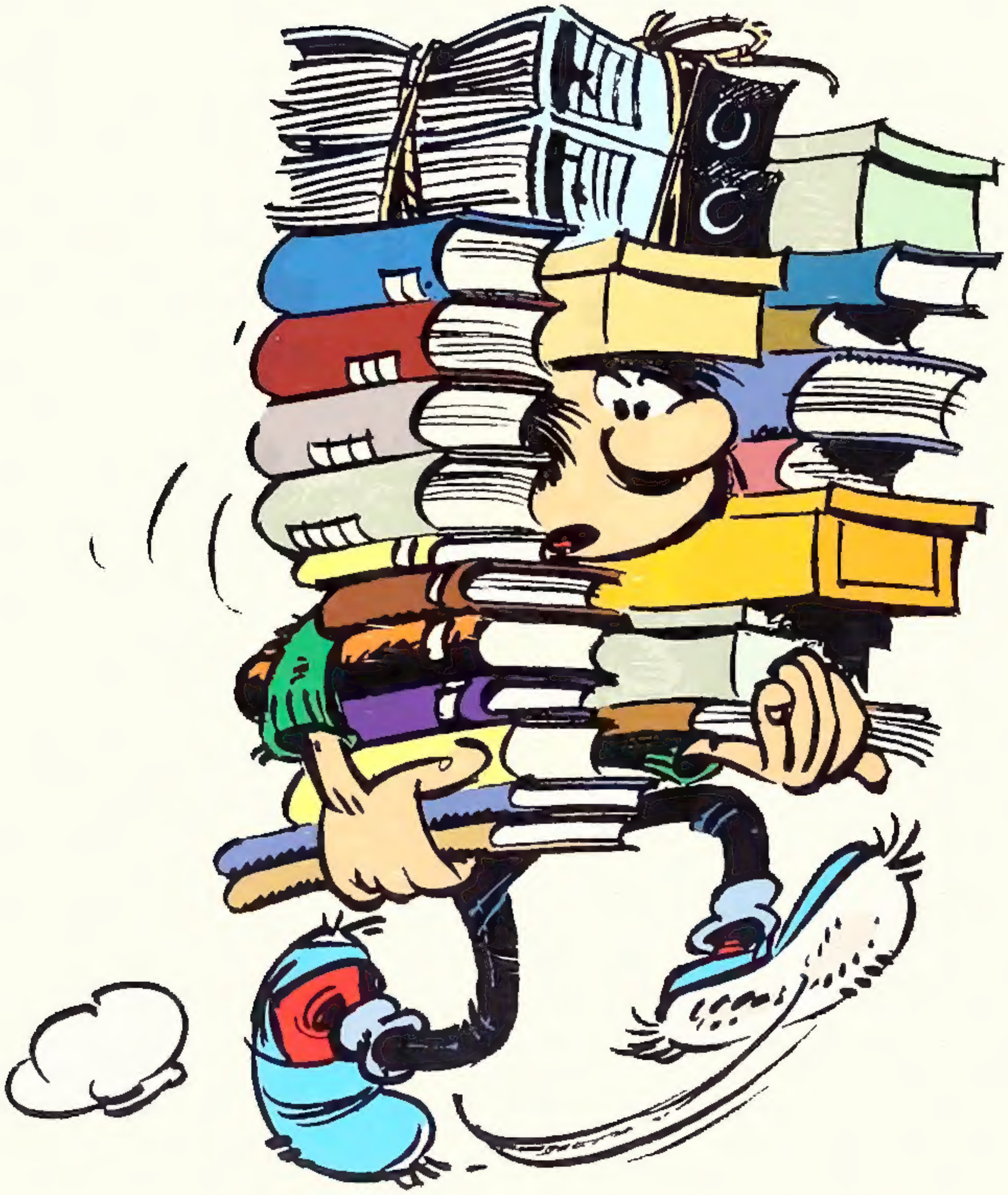
ANIME

DVD VIDEO

Blu-ray Disc

SHIBUYA PRODUCTIONS
Présente
La rencontre entre le producteur du jeu vidéo culte Shenmue 3
et la légende des échecs Garry Kasparov
#BlitzManga
Découvrez le Manga événement sur les échecs !
Disponible dès le
14 Février 2020
BLITZ
IWA
www.shibuya-productions.com
Avec la collaboration de Garry Kasparov
Scénario Cédric BISCAY - Dessin Daitaro NISHIHARA
BLITZ le Jeu :
© IWA / SHIBUYA PRODUCTIONS

RIP-CLUB



M'ENFIN HD !